Kaina 7,99 Lt
Prenumeratoriams tik 6,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

2003/07

+ Didelis plakatas
3 KONKURSAI

DOVANA Kick-Out dėžutė

Konami
Numerio Tema

Midnight Club II
Mėnesio žaidimas

9 771392 953007 07

TURINYS

PAŠTAS 004
NAUJIENOS 005
IŠ DIRBTUVIŲ 010
F1 CAREER CHALLENGE
ALIENS VS PREDATOR
X GRA
TEMA KONAMI 019
KONAMI ISTORIJA
SILENT HILL 3
KONAMI NAUJIENOS
MĖNESIO ŽAIDIMAS 029
MIDNIGHT CLUB 2
RECENZIJOS 034
ENTER THE MATRIX
CLOCK TOWER 3
RUGRATS: ROYAL RANSOM
JINX
PATRIOTIC PINBALL
GALERIANS: ASH
SHINOBI
PSONE APŽVALGA 042
FINAL FANTASY ORIGINS
WORMS WORLD PARTY
IRGI ŽAIDIMAI 052
NAUJIENOS
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
BRUTE FORCE
WARIO WORLD
PATARIMAI 061
PSONE KODAI
SILENT HILL 3 PRAĖJIMAS
PS2 KODAI
GAME OVER 070

SVEIKI,

Kelis mėnesius trukęs darbas pagaliau atnešė vaisių — turime naują *VA PlayStation* žurnalą. Dėkojame jums visiems už idėjos palaikymą ir tikimės, kad storesnis ir kitoks *VA* jums suteiks dar daugiau džiaugsmo.

Norėčiau kiek plačiau papasakoti apie pasikeitimus žurnale. Pirma, tai pasikeitė žaidimų vertinimo sistema. Pažvelkite šiek tiek žemyn ir išvysite, kaip viskas atrodo ir ką kas reiškia. Beje, žaidimus „Iš dirbtuvių" skyrelyje taip pat vertiname, tiksliau, norime pasidalinti savo lūkesčių stiprumu :).

Žurnalo struktūra iš esmės liko beveik tokia pati. Rasite žaidimų verslo pasaulio naujienas, informaciją apie tik tik paskelbtus žaidimus, praplėstas „transliacijas" iš kūrėjų dirbtuvių. Žurnalo tema, kaip ir praėjusiame numeryje, visada bus daugialypė, t.y. rašysime ne apie vieną žaidimą, o apie svarbius žaidimų pramonės įvykius, apžvelgsime rimčiausias žaidimų kompanijas ir jų darbus. Taip pat kiekviename numeryje rasite ir išskirtinį vieno žaidimo aprašymą skyrelyje „Mėnesio Žaidimas". *PlayStation* ir *PS2* recenzijos dabar sudėtos į vieną skyrelį. Čia bus talpinami tik nauji, t.y. šiais metais pasirodę *PS2* ir *PSone* žaidimai. Iki 2003-ųjų pasirodžiusiems *PSone* ir *PS2* žaidimams nuo kito numerio skirsime vietos skiltyje „Klasika". Kelis puslapius užims ir aprašymai apie kitus konsolių pasaulio atstovus. Apie *GBA*, *GameCube*, *Xbox* skaitykite skiltyje „Irgi Žaidimai". Žurnale nuo šiol spausdinsime ir žaidimų perėjimus, niekur nedings patarimai bei kodai. Visa tai sudėta specialiame „susegamame" skyriuje „Patarimai". Tik nepamanykite, kad daugiau nebeleisime priedų. Kaip minėjome seniau, priedai visada bus, tik jų forma keisis: „VA Pagalba" vietomis kaitaliosis su plakatais, lipdukais ir kitais vertingais dalykais. Na, o žurnalo pabaigoje, kaip ir seniau: istorijos, žodynas, skelbimai, datos ir pan.

Toks tad naujasis *VA*. Kaip sakoma, savo darbą padarėme, o „estafetę" dabar perduodame jums — nekantraujame sulaukti jūsų atsiliepimų.

Širdingai,
Ryčka

22 Silent Hill 3

29 Midnight Club 2

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Linas Krapavickas
Redaktorius: Artūras Rumiancevas
Stilistė: Irma Sadauskaitė
Dizaineriai-maketuotojai: A.Aleksandravičius, A.Rumiancevas

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Dangiras Jakimavičius, Ričardas Jaščemskas, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Arijus Žakas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534
Spausdino II „Petro ofsetas" (Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (5) 273 33 47.
Užs. Nr. 211.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: +370 5 2338048,
faks.: +370 5 2338043.
El. paštas: skydot@skydot.lt

PLIUSAI & MINUSAI

1
+ Gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
+ Dar viena puiki priežastis padrebint kinkas.
+ Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.
— Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
— Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.
— Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 72 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, ltgį, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, jo bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

MĖNESIO LAIŠKAS

AUTORIUI IŠSIUNTĖME DIDELĮ DEVIL MAY CRY 2 PLAKATĄ.

Sveiki,
Rašau jums, nes piešinius siųsti be laiško yra kažkaip keista, bet ne apie tai kalba. Tai tiesiog prašymas daugiau rašyti apie „faitingo", liaudyje vadinamo „snukiadaužiu", žaidimus. Žinau, tai skamba keistai (ką ten tokio ir prirašysi).

Ryčka: Visai nekeistai. Apie muštynes labai smagu rašyti, o pasirodžius žaidimams, apie ką rašyti tikrai yra. Jei pamenate, 5-ojo *VA* numerio tema buvo skirta *Tekken 4* kovai su *Virtua Fighter 4*, dar mūsų žurnale svečiavosi merginos iš *DOA 3*, dvieju kartų „Budokajai", *Capcom* klasika ir kiti snukių daužymo festivaliai.

Esu žaidėjas su stažu, galima sakyti, pradėjau žaisti nuo zilitono, o dabar sėdžiu prie PC (na, nesėdžiu, namie jokio kompo apskritai nėra), bet aš vėl nukrypstu. Taigi apie „faitingo" žanrą, mano manymu, labai nuvertintą, bet labai ginamą šio žanro gerbėjų, tarp kurių esu ir aš. Norėčiau bent pabandyti apginti šį žanrą. Turiu draugų, kurie yra *Final Fantasy*, *Metal Gear Solid* ir pan. gerbėjai, laikantys save rimtais žaidėjais ir manantys, jog „faitingo" žanras yra per daug paprastas, vaikiškas ir turintis prastą siužetą (tai yra 90%, bet tai taikyti galima visiems žaidimams).

Ryčka: Čia priklauso kaip žaidimą „perpjausi" jį vertindamas. Nemanau, kad yra paprasta išmokti ir įvaldyti keliasdešimt skirtingų kiekvieno rimtesnio muštynių žaidimo veikėjų judesių, o upeliais sruvenantis, sienomis ir grindimis tekantis *Mortal Kombat* kraujas tikrai nėra vaikiškumo apsireiškimas. Dėl siužeto, aišku, galima ginčytis, tačiau kaltinti muštynių žaidimus siužeto stoka būtų tas pats, kaip apkaltinti *Final Fantasy* veikėjus, kad jie neturi galingo judesių arsenalo ir niekada su priešu neišeina į ringą vienas prieš vieną :).

Galbūt tai tiesiog mano pirmoji meilė šio žanro žaidimams (o čia tai persistengiau — pirmoji mano meilė, aišku, buvo mano Etikos mokytoja). Pirmasis žaidimas buvo *Street Fighter*, kurio versijas žaidžiau turbūt visose konsolėse, o vėliau „kompiuterinėse" vykdavo vos ne miestelio čempionatas, kur geriausi *Tekken* žaidėjai, net nepažinodami vienas kito, bandydavo aiškintis, kas geriausias (tereikėdavo pasakyti, kad žaidi geriau už juos, ir viskas prasidėdavo). Negalima pamiršti ir Mortal *Kombat* serijos, kurios geriausia dalis buvo antra. Keista, rodos, tai praėjo, nes dabar visi sako, kad žanras nepateikia nieko naujo (na, nebent tobulėjančias merginų krūtis iš *Dead or Alive* serijos, o tai, sakykit ką norit, gražu, bet siužetui įtampos nesuteikia), tačiau likusiems ištikimiesiems laikas žaidžiant vis dar prabėga kaip sekundės, vis dar apima tas vaikiškas džiaugsmas, kai padaroma kombinacija ar išdaužomas priešininko „snukis" tokiais būdais, kad „Matricoje" visi iš pavydo sprogtų (beje, „Matrica" žaidimas tikrai prastas, išskyrus, kai reikia muštis).

Ryčka: Dar kiek pakentėkite ir sulauksite *Soul Calibur II*. Manau, daugeliui, pranašaujančių šiam žanrui mirti, teks užčiaupti burnas.

Bet tai nereiškia, kad žaidž•iu tik „faitingus". Dabar sėdžiu prie *Dungeon Keeper* (senas, bet labai geras) ir *Return To Castle Wolfenstein* ir aišku suprantu, kad joks „faitingas" neprilygs *FF* serijos siužetui ir veikėjams, kai pamačius galutinį filmuką norisi apkabinti televizorių ir „kaukti" (tada buvau truputį girtas), ir nebus toks geras (aš nemeluoju, tikrai „kaifas" žaisti), gilus, įtraukiantis nuo muzikos iki grafikos tobulas *Medal of Honor*. Kažkuriame *VA* numeryje Artojas parašė apie *MOH* ir turbūt parašė teisybę.

Ryčka: Tikrai taip. Artojas vis dar •žaid•ia tik *MOH*, o kitus •žaidimus ž•aidž•ia ir recenzijas rašo jo klonai :).

Keista, norėjau apginti „faitingo" žanrą (iš tiesų tai noriu laimėti prenumeratą), bet išeina taip, kad tik liūdžiu. Ką padarysi, tikėkimės, kad ateitis bus šviesesnė. Tačiau ne viskas taip blogai: sukrapštysiu porą litų ir eisiu papliekti Tekken'o. Tuomet viskas bus gerai (na, ne visai, bet reikia pabaigti optimistiška gaida).

Aklas

Ryčka: Na, nėra ko baisiai liūdėt. Mes irgi pasistengsime kaip nors pralinksminti „faitingo" gerbėjus.

P.S. Kadangi visi atsiųstuose laiškuose pasivadino savo „nikais", tai ir aš nesu išimtis. Kokio velnio taip pasivadinau, vis dar nesuprantu.
P.P.S. Manau, parašiau per daug ir per niūriai (kam šis romanas reikalingas?). Gerai, ilga kalba — trumpa mintis: „faitingas" yra savitas žanras su savo gerbėjais, o jei širdžiai gerai, ar kas nors kita yra svarbu?

Ryčka: P.P.S. Na, nebent Etikos mokytoja? :)

DĖL TOMB RAIDER KENČIA EIDOS AKCIJOS

Keletas finansinių interneto svetainių pranešė, kad dėl Europoje vėluojančio Tomb Raider: The Angel of Darkness, turėjusio pasirodyti dar 2002–ųjų spalį, Eidos akcijų vertė nukrito daugiau nei 10 procentų.

The Angel of Darkness Šiaurės Amerikoje pasirodė birželio 20 dieną. Pasak patikimų šaltinių, europinė versija vėluoja dėl to, kad laukia SCEE patvirtinimo dėl vienos iš penkių Europos kalbų versijos. Kadangi visos penkios kalbos yra tame pačiame diske, Eidos negalėjo anksčiau išleisti žaidimo visoje Europoje.

CAPCOM PRODIUSERIS KURIA NAUJĄ KOMPANIJĄ

Yoshiki Okamoto paliko Capcom ir pranešė apie planus kurti savo kompaniją.

Okamoto su Capcom pradėjo dirbti dar 1983–aisias ir prodiusavo nemažai Capcom hitų: Street Fighter II, Resident Evil seriją ir kitus. Okamoto teigė, kad kompaniją palieka ne dėl kokių nors problemų. Tokį sprendimą jis priėmė dėl nuomonių apie kompanijos valdymą išsiskyrimo su kita Capcom vadovybe.

Nors Okamoto jau gavo ne vieną pasiūlymą iš kitų žaidimų kompanijų, jis jau nusprendė steigti nuosavą žaidimų kompaniją. Prodiuseris ruošiasi samdyti patyrusius žaidimų kūrėjus, norinčius dirbti kaip partneriai, ir tikisi tarp jų išplatinti akcijas, kad visi darbuotojai taptų kompanijos savininkais. Kompanijoje nebus pardavimų ar reklamos padalinių. Pradžioje kompanija dirbs pagal užsakymus arba konsultuos kitus videožaidimų kūrėjus ir leidėjus.

Daugelis naujosios Okamoto kompanijos detalių dar preliminarios. Kompanija atidarė savo internetinę svetainę pavadinimu Okatuku.

KARINIS PATARĖJAS PADĖS KURTI ŽAIDIMUS, FILMUS IR KOMIKSUS

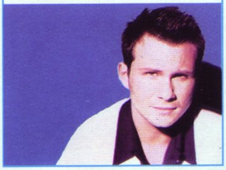
Kompanija Platinum Studios, adaptuojanti komiksus kino filmams, paskelbė apie partnerystę su pulkininku Džonu Aleksanderiu. Platinum žada kurti naujas įvairių pramogų sričių serijas, paremtas karinio patarėjo žiniomis apie ateities karines technologijas. Aleksanderis vykdė specialias žvalgybos operacijas JAV armijoje ir buvo daugelio vyriausybės agentūrų bei Tomo Kelcio patarėju.

„Pulkininkas Aleksanderis žino, kaip bus kariaujami rytdienos karai, nes jis dirbo patarėju beveik visose karinėse srityse: Pentagone, CŽV, NATO ir kitur", — teigė sutarties vadovas Baris Frydmanas iš Fog Studios. „Mes kalbame apie pačias svarbiausias karines technologijas ir baisiausius naujus pavojus."

Sutartis leis Platinum Studios, remiantis Aleksanderio idėjomis, kurti komiksų ir grafinių novelių serijas, kurios vėliau virs kino filmais ir žaidimais. Žaidimams kurti Platinum jau paskyrė Blue Shift ir Handheld Games kompanijas.

ALONE IN THE DARK FILME VAIDINS KRISTIANAS SLEITERIS

Kristianas Sleiteris sutiko vaidinti Edvardą Kernby būsimame Alone in the Dark filme. Kino darbai prasidės liepos viduryje Vankuveryje, Kanadoje. Filmo siužetas bus paremtas Alone in the Dark: The New Nightmare žaidimu, kuriame Edvardas keliauja į Šešėlių salą ir tiria artimo draugo mirtį. Ten jis sutinka antropologę ir atranda vartus, vedančius į pragarą.



HEADHUNTER MUZIKA SIMFONINIAME KONCERTE

Per artėjantį žaidimų pramonės atstovų suvažiavimą Game Convention 2003 Vokietijoje Čekų Nacionalinis simfoninis orkestras atliks muzikines pirmojo Headhunter ir jo tęsinio Headhunter: Redemption partijas. Žaidimo garso takelį kūrė Ričardas Žakesas, prieš tai dirbęs su Jet Set Radio Future, Sonic R, Metropolis Street Racer ir kitais žaidimais. Koncerte taip pat skambės muzika iš japoniškų žaidimų.

„Buvo visai nesunku parinkti muziką, — teigė renginio prodiuseris Tomas Bekeris. — Ričardo sukurtas Headhunter garso takelis yra galingas, melodiškas, dinamiškas ir puikiai orkestruotas. Jame sujungti geriausi orkestro garsai ir programuotos ritminės sekos su kitais perkusijos elementais — visa tai puikiai atspindi dabartinės orkestrinės muzikos gyvybingumą žaidimuose. Kartu tai pavyzdys, kaip klasikinė muzika sudominti jaunesnę auditoriją."

ACTIVISION NUTRAUKIA STAR TREK ŽAIDIMŲ LICENCIJĄ

Activision pateikė sutarties nutraukimo bylą prieš Viacom, žiniasklaidos kompaniją, kuriai priklauso Paramount Pictures, MTV ir keli kiti stambūs žiniasklaidos kanalai. Ieškinyje tvirtinama, kad Viacom nesilaiko pažadų tęsti „Žvaigždžių keliai" filmų ir televizijos laidų gamybos ir reklamos. Tokia sutartis 10–čiai metų tarp kompanijų buvo pasirašyta 1998–aisiais. Activision teigia, kad „savo veiksmais Viacom paliko kadaise didingą „Žvaigždžių keliai" franšizę ir leido jai užgesti", bei tvirtina, kad Viacom neseniai prisipažino neturinti jokių planų naujiems „Žvaigždžių keliai" filmams.

Po tokio pareiškimo Viacom karštai sureagavo, teigdami, kad yra nusivylę Activision veiksmais ir paneigė visus Activision kaltinimus. Viacom nurodė 14 „Žvaigždžių kelių" tematikos produktų, išleistų nuo 1998–ųjų, taip įrodydami, kad laikosi sutarties. Pasak kompanijos, „Activision bando išnaudoti teismus, kad persvarstytų sutartį, kurią jie užsitikrino teises į vertingą „Žvaigždžių keliai" franšizę žaidimams".

Activision patvirtino, kad šie teisiniai veiksmai reiškia, kad leidėjas nebeturi jokių planų kurti daugiau Star Trek žaidimų.

DRIVER 3 – 2004 METAIS

Įtemptais Tanerio nuotykiais *Driver* ir *Driver 2* žaidimuose mėgavosi ne vienas *PlayStation* žaidėjas, tad virš naujos *Driver* serijos pakibo didžiulis susidomėjimo ir azarto debesis. *Driver 3*, panašiai kaip dvi paskutinės *GTA* serijos, įtrauks žaidėjus į pogrindinį kriminalinį 3D pasaulį, kur naujais automobiliais lakstysite miesto gatvėmis, šaudysite iš ginklų ir atlikinėsite kitus nešvarius darbelius.

Driver 3 veiksmas vyks Majamyje, Nicoje ir Stambule. Miestai bus dideli, o detalizacija labai aukšta ir tiksli. Kiekviename mieste sukurta apie 80 km^2 kelių bei nemažai vidinių patalpų. Taigi jau galite pradėti ruoštis ilgai ir įtemptai kelionei.

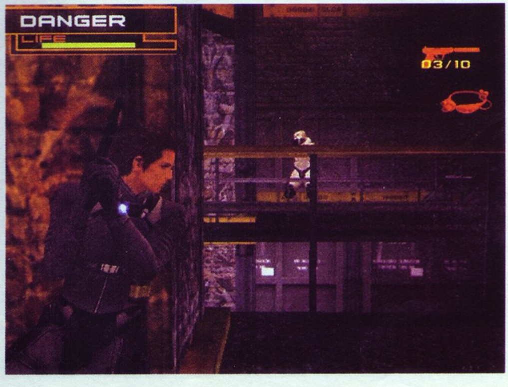
Kaip bebūtų gaila, *Atari* neseniai paskelbė, kad pastumia žaidimo išleidimo datą nuo šių Kalėdų sezono iki 2004-ųjų pavasario. Kūrėjų komanda *Reflections Interactive* paprašė suteikti daugiau laiko, kad užtikrintų aukštą žaidimo kokybę. „*Driver 3* yra sudėtingas žaidimas, iš jo tikimąsi labai daug", — kalbėjo Martinas Edmondsonas, *Reflections Interactive* kūrybos direktorius. „Tiek mums, tiek *Atari* labai svarbu skirti būtinus laiko ir kūrybinius išteklius, kad užtikrintumėm, jog *Driver 3* pasieks nustatytus tikslus. *Reflections* paprašė *Atari* leisti ilgiau kurti žaidimą, kad užtikrinti aukščiausią įmanomą *Driver 3* kokybę nuo pat žaidimo pradžios iki pabaigos. *Atari* sutiko padėti mums padaryti viską, ko reikia, norint atnaujinti *Driver* serijos sukurtą žanrą."

Tikėkimės, jog šis atidėjimas bus tikrai naudingas mums, žaidėjams. Kūrėjus galima suprasti ir paremti, mat jiems juk teks kautis su nežmoniškai stipriu konkurentu. Sekanti *GTA* serija pasirodys kitų metų viduryje, tad išvysime tikrai rimtą kovą dėl geriausio gangsterinio žaidimo titulo.

METAL ARMS PS2 ŠAUDYKLĖ

Vivendi Universal Games pranešė apie naują trečiojo asmens šaudyklę — *Metal Arms: Glitch in the System*. Žaidėjams teks mažo roboto, vardu Glitch, vaidmuo, kuris turi išsaugoti planetą nuo piktadarių gaujų ir didžiulių robotų. Žaidime bus daugiau nei 50 misijų, galybė galios padidintojų ir, žinoma, nesibaigiantis veiksmas. Žaidimas turėtų pasirodyti šių metų pabaigoje arba kitų pradžioje.

ATKELIAUJA HOLIVUDO ŠNIPAI

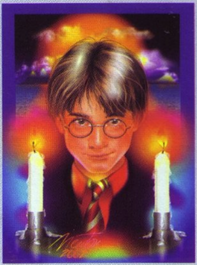


Naujas žaidimų leidėjas Access games ruošiasi išleisti PS2 žaidimą Spy Fiction. Žaidimas buvo planuojamas net trejus metus ir jau dvejus metus kuriamas. Spy Fiction — veiksmo žaidimas, kuriame žaidėjai pasiners į Holivudo stiliaus šnipinėjimo scenų įvairovę.

Pagrindiniai Spy Fiction veikėjai yra Bilis ir Šyla — aukštos klasės agentai, dirbantys slaptoje organizacijoje SEA. Spėliojama, kad jų priešas yra teroristas, surengęs ne vieną ataką. Kol kas dar daug nežinoma apie Spy Fiction „geimplėjų“, tačiau iš ekrano paveikslėlių galima spręsti, kad jis panašus į Metal Gear Solid seriją.

Šiuo metu sukurta apie pusė Spy Fiction žaidimo, o jis turėtų pasirodyti 2004 metų pradžioje.

EA KURIA NAUJĄ PHILOSOPHER'S STONE ŽAIDIMĄ?



Keli Jungtinės Karalystės šaltiniai teigia, kad *EA* ruošia naują Hario Poterio žaidimą *Philosopher's Stone*, kuris šį kartą pasirodys *PS2* ir kitoms „naujos kartos“ konsolėms. Nors *EA* jau išleido *Philosopher's Stone* žaidimus, jie buvo skirti tik *PSone* ir *Nintendo* nešiojamoms konsolėms, kadangi tuo metu buvo svarbiau gerai paruošti *PS2* ir kitoms konsolėms skirtą *Chamber of Secrets* žaidimą.

EA tikriausiai nenori likti tik su vienu Hario Poterio žaidimu *Quidditch World Cup* šioms Kalėdoms. Be to, sekantis Poterio filmas *The Prisoner of Azkaban* pasirodys tik kitais metais, todėl naujo žaidimo taip pat šiemet nepamatysime.

Poterio manija vis dar tęsiasi ir nė nemano sustoti. Naujoji knyga vien tik Jungtinėse Karalystėse parduota 1,8 milijono kopijų tiražu. Visai tikėtina, kad *EA* planuoja daugiau nei vieną šios frančizės žaidimą ateinančioms Kalėdoms.

EPINIAI RPG NUOTYKIAI TĘSIASI

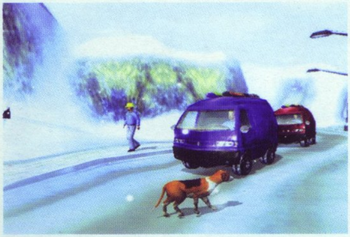
SCEA pranešė apie naujo žaidimo Arc the Lad: Twilight of The Spirits išleidimą. Tradicinis fantasy RPG žaidimas tęsia nuotykius praėjus tūkstančiui metų po pirmosios serijos. Naujas intriguojantis siužetas, novatoriška eile paremta kovų sistema, daugybė naujų veikėjų su unikaliomis savybėmis — tęsinys tikrai žada daug kuo pradžiuginti savo gerbėjus.

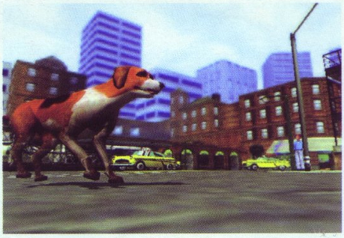
Arc the Lad: Twilight of the Spirits žaidėjai pateks į išdavystės ir pražūties pasaulį, pilną strateginių kovų ir kvestų. Žaidėjų laukia daugiau nei 60 valandų RPG nuotykių. Broliai Darkas ir Khargas keliauja užgrobti Didžiųjų Dvasių Akmenų ir atstatyti chaosinio pasaulio tvarką. Žaidime galėsite valdyti 14 veikėjų, kurių kiekvienas turės specialias savybes, atakas ir ginklus.

Tamsiame Twilight of the Spirits pasaulyje ilgus metus kariauja Žmonės ir Deimai, abi rasės siekia užgrobti Didžiuosius Dvasių Akmenis. Tačiau likimas pasaulio ateitį atiduos į dviejų žmonių rankas. Gimimo metu atskirti Darkas ir Khargas užauga drąsiais vyrais. Kovų metu jie išsiskiria ir vėl susijungia. Kovodami su blogio jėgomis ir savo žygiuose įveikdami, rodos, nenugalimas kliūtis, broliai atneš pasauliui taiką ir stabilumą.

„Arc the Lad: Twilight of the Spirits optimizuoja PlayStation 2 technologijos galimybes ir populiariai serijai atneša naujų elementų. Visiškai naujas siužetas, sujungtas su strategija, greitais nuotykiais ir unikaliais kovos elementais, suteiks žaidėjams gilesnę RPG patirtį", — tikino SCEA direktorius Amis Bleiras. „Tiek serijos gerbėjai, tiek RPG mylėtojai bus tikrai sužavėti nauja Arc the Lad karta."

ŠUNIŠKAS GYVENIMAS





SCEE pranešė išleisianti žaidimą PS2 konsolei — Dog's Life. Žaidime, kurį kuria Frontier Developments studija, valdysime šuniuką vardu Džeikas. Šuniukas keliaus per JAV ieškodamas savo geriausio draugo. Apsilankysime 18-oje skirtingų vietovių: didžiuliame mieste, sniego kurorte, Džeiko namuose ramiame kaimelyje. Žaidėjams kartais teks vykdyti sutiktų veikėjų užduotis, tačiau aplinką bus galima tyrinėti laisvai bei eksperimentuoti su įvairiomis šuniškomis Džeiko savybėmis. Pasak kūrėjų, Džeikas galės daryti praktiškai viską, ką daro tikri šunys: kasti, gaudyti aplinkinius, plaukioti, tarnauti ir netgi žymėti savo teritoriją :). Žaidėjams teks stengtis, kad Džeikas liktų sveikas, nes valgydamas maisto likučius iš šiukšliadėžių jis lėtės, o prastai prižiūrėtas negalės susilaukti žmonių pagalbos.

Didžiąją dalį Dog's Life žaisime trečiojo asmens perspektyva, tačiau bus ir pirmojo asmens „kvapo matymo" režimas, kuriame matysime spalvotus kvapus. Rankiodami kvapus, žaidėjai atrakins mini žaidimus: lenktynes, žiurkių gaudymą, avių ganymą ir... teritorijos žymėjimą. Kai kuriose situacijose Džeiko užduotis galės atlikti kiti šunys, tad žaidimo metu valdysime apie 20 skirtingų šunų.

Dog's Life turėtų pasirodyti rugsėjo mėnesį.

NAUJAS SQUARE ENIX RPG

Square Enix Japonijoje ruošiasi išleisti naują veiksmo *RPG* žaidimą *Drakengard* (*Drag-on Dragoon*). Žaidėjai galės valdyti didžiulį raudoną drakoną ir atakuoti priešus iš dangaus. Suniokoję priešus iš viršaus, jie galės nušokti nuo drakono ir pribaigti likusius priešus artimoje kovoje. Pagrindinis veikėjas — buvęs princas Kymas, kuris prarado savo karalystę, kai ją užgrobė piktoji imperija, o dabar prisijungęs prie sukilėlių alianso jis siekia sutramdyti grobėjus. Tiek Kymas, tiek drakonas žaidimo eigoje stiprės ir įgaus naujų savybių, išmoks naujų kombo atakų, magijos ir kitų kovai su priešais naudingų dalykų.

Drakengard kūrėjų komanda *Cavia* turi išties nemenką ir įvairią patirtį. Ryškiausi jų darbai — *Bust a Groove*, *Resident Evil Code: Veronica* žaidimai ir *Final Fantasy: The Spirit's Within* filmas.

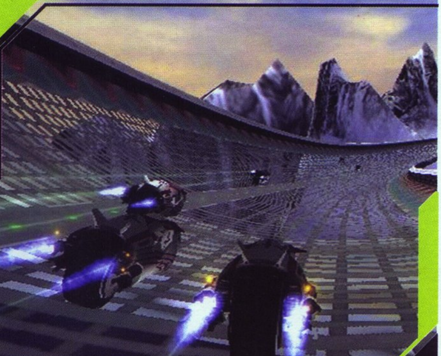
SONY VĖL PASIIMA F1 VĖLIAVĄ

Sony sudaro išskirtinę ketverių metų licenciją su Formulės 1 vadovybe ir perima oficialių F1 žaidimų leidimą iš *EA* rankų. Dėl šios sutarties *Formula One 2003* bus vieninteliu oficialiu šių metų sezono žaidimu. Taip pat oficialius Formulės 1 žaidimus kitus 4 metus matysime tik *Sony* platformose.

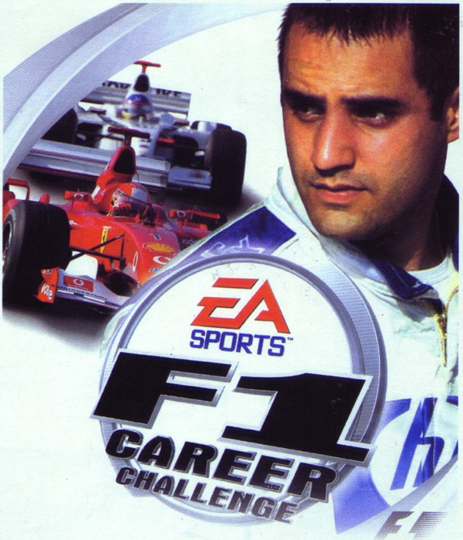
„Šie išskirtinai ketverių metų santykiai yra pagrindas labai reikšmingai partnerystei tarp pirmaujančio pasaulyje motosporto ir sėkmingiausios videožaidimų platformos", — kalbėjo *SCEE* prezidentas Krisas Dieringas. „Tikiu, kad kartu žaidėjams suteiksime naują ir nepakartojamą Formulės 1 patirtį. Taip arti F1 piloto kėdės dar niekada nebuvote."

Formula One 2003 PlayStation 2 sistemai pasirodys liepos pabaigoje.

ALIENS VS PREDATOR



X GRA



F1 Career Challenge

KUO BŪSI UŽAUGĘS? F1 LENKTYNININKU!

Apie dalyvavimą garsausiose pasaulio lenktynėse — Formulės 1 čempionate visi galime tik skaniai pasvajoti. Žinoma, mums ne viename žaidime buvo suteikta galimybė sėsti už bolido vairo ir sudalyvauti kuriame nors sezone. Tačiau juk tai buvome ne mes, nes vaidindavome Šumacherius, Kulhardą, Montoją ar kokią kitą F1 žvaigždę. O kas jei mums patiems savo jėgomis leistų vairuoti bolidą ir siekti dalyvauti F1 čempionate, kitaip tariant, daryti karjerą?

EA nusprendė, kad Formulės 1 žaidimas tikrai gali toks būti. „Žaidėjų atsiliepimai parodė mums, kad Formulės 1 žaidime reikėjo tikrų naujovių", — kalbėjo žaidimo prodiuseris Matas Vebsteris. „Norėdami suteikti stipriausią Formulės 1 patirtį, mes peržengėme ribą ir dabar kuriame pirmąjį licencijuotą Formulės 1 žaidimą, kur keturių sezonų metu galite kilti karjeros laiptais."

F1 Carreer Challenge jus įmeta į pačią Formulės 1 pasaulio širdį, tiksliau į jo pradžią. Jūs esate naujokas, bandantis kuo geriau pasirodyti ir sužibėti F1 pasaulyje. Kad gautumėte teisę dalyvauti lenktynėse, teks įveikti eilę „Super Teisių Testų", kurie nustatys jūsų kvalifikaciją, jus apmokins ir leis įvaldyti įvairias bolido vairavimo technikas, būtinas profesionaliam lenktynininkui.

Gavus teises, sunkus darbas nesibaigia — turėsite toliau vystyti savo įgūdžius visų keturių sezonų metu, kad nuolat būtumėte tikri dėl vietos F1 čempionate. F1 Carreer Challenge naudoja 1999–2002 metų sezonų duomenis. Čia rasite kiekvieną šio laikotarpio bolidą, vairuotoją, komandą ir trasą. Jūsų veikėjas varžysis su geriausiais pastarųjų metų lenktynininkais. Viskas atkurta labai tiksliai, nepamiršti jokie pakitimai ir detalės. Pavyzdžiui, 1999 sezone, pradedant Anglijos Silverstone GP etapu, traumuoto Šumacherio Ferrari bolidą perims Mika Salo.

Kūrėjai stengiasi, kad F1 Carreer Challenge taptų kuo tikroviškesnis ir labiau įtraukiantis. Patobulinti DI vairuotojai savo veiksmais labiau primena tikruosius antrininkus. Kiekvienas važiuoja savu stiliumi, tad galite tikėtis avarijų ir kitų intriguojančių situacijų. Be to, sugrįš ir patobulintas „oro maišo" efektas, kuris veiks tikroviškiau nei 2002-ųjų žaidime.

Žaidėjas galės susikurti savo lenktynininką, norimom spalvom ir raštais nusidažyti šalmą ir stebėti, kaip jo vardas kyla statistikos lentelėse. Visus sprendimus žaidėjas atliks garaže. Čia darbuosis motion capture technologija sukurti mechanikai, galėsite atlikti įvairius darbus prie bolido bei išklausyti komandos boso ir vyriausiojo mechaniko atsiliepimų apie save.

Žaidimas neapsiriboja vien tik karjeros režimu, čia rasite ir greitas lenktynes bei galėsite pasinaudoti kitais F1 Carreer Challenge pasiūlymais. Žaidime bus ir EA Sports kortelių apdovanojimų sistema. Atlikę tam tikrus veiksmus pagrindiniame žaidime (pavyzdžiui, gražiai pralenkę keturis bolidus) atrakinsite papildomus taškus, kurių pagalba patobulinsite žaidimą.

Kūrėjas	Electronic Arts	Žanras	Lenktynės
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003-06-27

Nelaukiamas — VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS — Laukiamas

Aliens vs. Predator:

SENIEJI FILMAI ATGYJA

Aliens vs. Predator visiems žinomi kaip FPS žanro žaidimai, tačiau naujausias darbas, skirtas konsolėms, keičia kryptį 180 laipsnių ir sukasi į RTS žanrą. Sprendžiant iš ankstyvos informacijos, toks žanro pakeitimas turėtų išeiti į naudą. Nors žaidimas neatrodo taip puikiai, kaip, pavyzdžiui, WarCraft III, tačiau jis kuriamas, rodos, geriausiu Blizzard RTS žaidimų stiliumi.

Aliens vs. Predator: Extinction •žaidimo tikslas aiškus — pergudrauti, tapti galingesniais už visus priešus ir dominuoti planetoje. Fantastiniais filmais „Svetimi" ir „Grobuonis" paremtas žaidimas yra pirmasis serijos pasirodymas PS2 konsolėje. Kartu jis taps ir pirmuoju tokio žanro žaidimu.

Extinction žaidėjai galės rinktis vieną iš trijų rasių: Ateivius, Grobuonis ar Jūrų pėstininkus. Šios rasės metų metus kovoja viena prieš kitą. Jūrų pėstininkų laivas nusileidžia į planetą LV-742 ir atranda abi priešiškas rases. Nusprendžiama, kad konfliktas turi baigtis, o visatą turi valdyti stipriausia, laimėjusi rasė. Taigi galėsite tapti Grobuonimis ir niokoti Ateivius, tapti Ateiviais ir pjaustyti mažus nuolat nervinančius žmones, arba pasirinkti mūsų rasę ir „iššluoti" svetimšalius padarus.

Misijų metu (kūrėjai žada 21 misiją — po 7 kiekvienai rasei) žaidėjai nusikels į futuristinius mūšių laukus: paslaptingas džiungles, apgaulingus urvus, ir bandys nukauti priešininkus. Žaidėjai valdys armijas, sudarytas iš dešimties skirtingų ir tobulinamų kovos vienetų kiekvienai rasei, bei turės užvaldyti planetą. Kitaip jų rasei grės išnykimas.

Žaisdami valdysite vienos iš rasių karines pajėgas ir turėsite planuoti jų atakų strategijas, reikės kurti savo armiją bei rinktis patobulinimus: skirtingus matymo režimus, ginklų modifikacijas ir kitus pastiprinimus. Kiekviena rasė turės skirtingas savybes, tad visų jų valdymas ir mūšių strategijos bus skirtingos. Valdydami Jūrų pėstininkus pasikliausite karinėmis treniruotėmis ir naujausiais ginklais. Grobuonys naudos savo slaptumo ir aukštai išsivysčiusias medžioklės technikas. Ateiviai puls būriais, žudys priešus ir „apvaisins" juos savo palikuonimis, iš kurių vėl išaugs naujos žudymo mašinos. Kariniai rasių daliniai bus įvairūs, rasite ir eilinių pėstininkų, ir specializuotų karių, pavyzdžiui, Ateivių Nešėjas, sugebantis grupėmis nešti mažus prie veido prisisiurbiančius padarus, ar Grobuonis Hydra, šaudantis daugialypes atakas.

Kad ir kaip viliojančiai skambėtų žaidimo siužetas ir galimybės, svarbiausias klausimas ir rūpestis kyla dėl to, kaip RTS žaidimas bus valdomas konsolėje. Kūrėjai Zono smarkiai padirbėjo ir sukūrė naujovišką metodą, su kuriuo pelės nebereikės. Valdymui naudojamas laisvai augantis apskritimas, „junitai" pasirenkami ant jų užvedus šį apskritimą ir paspaudus analoginę rankenėlę. Kiekvieną rasę galima valdyti naudojant specialias komandas:

Extinction

susirinkti, sekti, eiti iki taško, patruliuoti, o grupėms galima liepti saugoti vietovę, agresyviai pulti ar gintis.

Neaišku, kaip seksis šiam naujoviškam ir ryž•tingam darbui. Vienas didelis minusas jau dabar aiškus — nėra daugelio žaidėjų režimo. Tačiau kompanijos Zono, EA ir Fox kartu stipriai padirbėjo ir sukūrė gerai subalansuotą RTS žaidimą, naudojantį populiarias ki- no licencijas. Belaukiant naujojo darbo, būtų ne pro šalį pasižiūrėti „Svetimi" ir „Grobuonis" filmus ir pasimokyti atakų :).

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis

Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS	Laukiamas

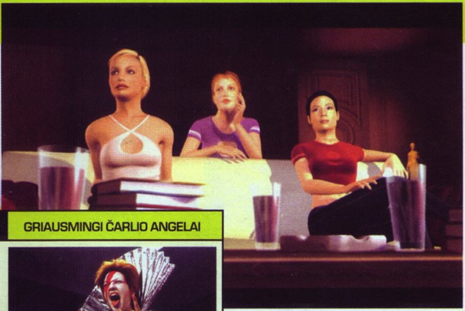
Holivudas tiesiog užkimštas klasikinių TV ir kino perdirbinių. Karts nuo karto perdirbinys sugeba pasirodyti išties puikiai, kaip tai pavyko MTV klipų režisieriaus McG sukurtam seno TV serialo perdirbiniui — filmui „Čarlio Angelai". Žinoma, filmas nebuvo ypatingai gilus ar prasmingas, tačiau įspūdį paliko neblogą. Tokį neblogą, kad šiemet netrukus sulauksime filmo tęsinio bei ž•aidimo.

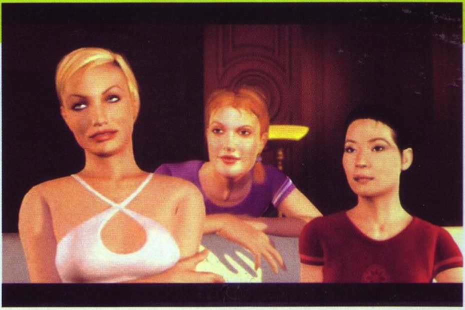
Perkelti „Čarlio Angelus" į konsolę nusprendė Ubisoft ir kūrėjai Neko. Būsimasis Charlie's Angels žaidimas paremtas to paties pavadinimo 2000-ųjų metų filmu. Žaidime vaidins klasikinis trio — Natali, Dilan ir Aleks, bei jų šefas Boslis. Veikėjų išvaizda, žinoma, bus paimta iš filmo, o jas įgarsins pačios aktorės: Kameron Diaz, Liusi Lu ir Dru Berymur. Taip pat galime tikėtis išvysti ir McG mėgiamų kintamo greičio epizodų ir ypatingų judesių muštynių.

Charlie's Angels•žaidimas, nors tiesiogiai ir neatkartos filmo siužeto, veiks iš esmės taip pat. Boslis siųs jus į misijas, kur kovosite su nusikaltėliais, nukausite piktadarius priešus ir kitaip padėsite geriesiems pasaulio gyventojams — juk esate galingiausia slapta agentų komanda! Jūsų tikslas — sustabdyti kokį tai piktadarį genijų, kuris vieną po kito bando

Charlie's Angels

SLAPTŲJŲ AGENTŲ DARBAS DAR NIEKAD NEBUVO TOKS SEKSUALUS





GRIAUSMINGI ČARLIO ANGELAI

Charlie's Angels: Full Throttle filme sugrįžta trys agentės, dirbančios Čarlzo Tounsendo detektyvų agentūroje. Šį kartą joms reikia ištirti pavogtą apsaugotų liudininkų duomenų bazę. Jau nužudyti penki nusikaltimų liudinininkai, taigi agentėms reikia paskubėti. Šį kartą joms ir vėl padeda Boslis, tačiau jį vaidina ne Bilas Murėjus, o Bernis Makas. Savo nuotykiuose Angelai susidurs su senu priešu — buvusia agente „kritusiu angelu" (Demi Mur), Plonuoju Žmogumi iš pirmosios dalies ir kitais. Režisierius McG žada, kad šį kartą filme bus daugiau sudėtingų veiksmo scenų, o ne tik muštynių. Lietuvos kino teatruose „Griausmingus Čarlio angelus" išvysime rugsėjo pabaigoje.

pavogti pačius brangiausius pasaulio paminklus (pamirškite logiką, juk tai katastrofa! :]). Policija suglumusi, piliečiai baimėje, o vagys nepalieka nė menkiausio pėdsako. Taigi darbas atitenka Angelams, o vykdydami ji šešių didžiulių misijų metu keliausite aplink pasaulį. Aplankysite Škotiją, Meksiką, Aliaską ir Kaliforniją, tad nuobodžiauti tikrai neteks.

Charlie's Angels — gan tradicinis beat'em up nuotykių žaidimas su šiokiais tokiais pakeitimais. Žaidime teks ne tik daužyti blogiečiams snukius, bet ir naudoti slaptą špionažą, atlikti akrobatinius kovinių menų triukus, įsiskverbti į priešų teritorijas ir kitaip linksmintis.

Pasimušti išties bus su kuo, mat sutiksite 32-ų skirtingų tipų priešus, kurie kitaip kausis ir naudos skirtingus ginklus.

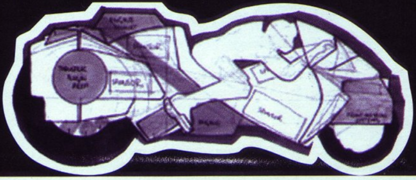
Neko neapsiriboja vien tik paprasta kova ir ją paskanina keliais naujais intarpais, pavyzdžiui, visiems nusibodusios slow-motion kovos taps naujai žavios. Kūrėjai stengiasi, kad žaidimas atrodytų kuo panašesnis į filmą ir kaip įmanydami trina šiuos du žanrus skiriančią liniją. Įdomu tai, kad misijų metu galėsite persijungti iš vienos agentės į kitą.

Nuo jūsų valdomos veikėjos veiksmų ir atliekamų pareigų priklausys, kaip seksis kitoms dviem „angelėms". Taip į žaidimą bandoma įpinti šiokį tokį strategijos elementą.

Žaidimų pagal filmus jau prisižaidėme iki valios, ir nors jie nebūna tokie geri, kaip originalūs žaidimai ar patys filmai, patiems valdyti mėgiamus herojus vis tiek smagu. O kai šie herojai — seksualios ir akrobatiškai kovojančios Čarlio Angelų merginos — išbandyti žaidimą tikrai verta. Reikia tik sulaukti.

Kūrėjas	Neko	Žanras	Veiksmo
Leidėjas	Ubi Sotf	Išleidimo data	2003-07-18
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

X GRA



EKSTREMALIOS GRAVITACIJOS LENKTYNĖS

Jei laisvalaikiu mėgstate pasivažinėti futuristiniais antigravitaciniais motociklais su raketsvaidžiais, labai nudžiugsite išgirdę, kad sugrįžta *Acclaim Extreme-G* serija. Tačiau šį kartą tai ne tik paprastas palakstymas didžiuliais greičiais aukštyn kojom ir pasišaudymas. Dabar jūs priklausote Ekstremalios Gravitacijos Lenktynių Asociacijai. Juk už lango — 2080-ieji.

Acclaim Studios nusprendė kiek pakoreguoti žaidimą ir sukūrė „tikrą" futuristinį motosportą. Čia rasite skirtingų veikėjų ir komandų, su kuriomis pasirašinėsite sutartis ir dalyvausite varžybose. Žinoma, fiktyvių sponsorių matėme ir *Extreme-G3* žaidime, tačiau jie buvo visiškai nesvarbūs. Šį kartą kiekviena komanda turi savo „asmenybę" ir stengsis privilioti geriausius lenktynininkus. Taigi nuo jūsų pasirodymo priklausys, kokią sutartį pasirašysite ir kokioje komandoje lenktyniausite. Kai kurios komandos yra kitų priešai, tad važiuodami turėsite nuolat saugotis priešiškų komandų lenktynininkų, nes jie atakuos jus be jokios priežasties.

Iš savo komandos prieš kiekvienas var•žybas gausite ir papildomas instrukcijas. Nebeuž•teks vien tik atvaž•iuoti priziniame trejetuke, o teks atlikti papildomas už•duotis: nukauti lenktynininką ar sunaikinti sponsoriaus skelbimų lentas. Sėkmingai įveikę šias užduotis atrakinsite įvairius papildomus žaidimo dalykus.

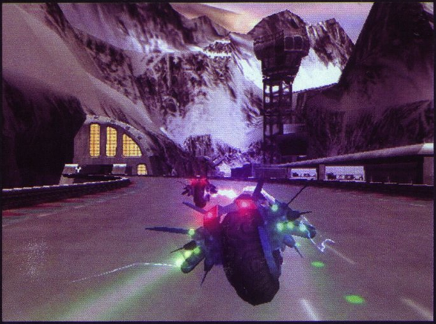
Patys važiavimai taip pat kiek skirsis nuo ankstesniųjų. Greitis bus toks pat beprotiškas, ir *XGRA* neabejotinai gaus „greičiausio metų žaidimo", tačiau kūrėjai nori veiksmą padaryti dar intensyvesnį. Dabar priešininkai lenktyniauja grupėmis, o ne išsibarsto po trasą kaip *Extreme-G3* serijoje. Taigi aplink jus visada vyks veiksmas. Važiavimas kiek pakis ir dėl platesnių trasų, nebeteks nuolat atsimušinėti nuo vienos sienos į kitą, kaip kad buvo ankstesnėse žaidimo dalyse. Pridėta ir dar viena savybė — „galios čiuožimai", leisiantys greičiau važiuoti posūkiuose ir efektyviau lenkti varžovus.

Keliaudami žaidimu galėsite tobulinti savo antigravitacinį „mechaninį žirgą". Tik dabar nebenaršysite

savo arsenalo ir neieškosite ginklų iš kiekvieno sunaikinto priešininko, o tobulinsite pagrindinį ginklą. Taigi pradėję žaidimą su pora paprasčiausių sviedinių, baigsite jį su karštį sekančiomis galingomis raketomis. Antrasis ginklas taip pat tobulinamas tik jau tradicine pasirinkimo sistema. Ginklai, kaip ir kitos motociklų savybės, priklausys nuo to, už kurią komandą važiuosite. Pasireikšti ginklams tikrai yra kur. Sprogdinti ir naikinti reikia ne tik kitus lenktynininkus, bet ir

meistriškai išdėlioti lėti pakelės ruožai ir staigaus pagreitėjimo zonos. Geriausia trasų savybė ta, kad jas galima pravažiuoti skirtingais būdais. Viso žaidime bus septynios aplinkos, turinčios po dvi trasas ir šešis skirtingus lenktynių tipus.

Į *XGRA* žaidimą kūrėjai, rodos, suspaudė viską, kas įmanoma. Ištaisytos pagrindinės *Extreme-G3* klaidos, sukurta įdomi ir netradicinė žaidimo eiga. Žaidimas, rodos, turi viską, kad padėtų tapti nepralenkiamu. Ką gi, žiūrėsime.



beveik viską aplinkui: vamzdžius, reklaminius skydus, sklandančius virš kelio robotus ir kitas detales.

Geriausia žaidimo savybė, išskirianti jį iš *Wipeout'ų* ir *F-Zero* būrelio, yra jo trasos, šį kartą dar labiau verčiančios iš kėdės. Kaip kokiame didžiuliame atrakcione lakstysite aukštyn-žemyn, suksitės ratais, važiuosite po vandeniu ir kitaip laužysite gravitacijos dėsnius. Didžiulio greičio iliuziją sukurs labai

Kūrėjas	Acclaim	Žanras	Lenktynės
Leidėjas	Acclaim	Išleidimo data	2003 rugpjūtis

Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS	Laukiamas

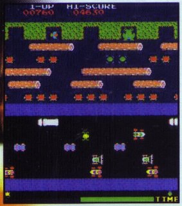
KONAMI

Tikriausiai visi be išimties žaidėjai žino, kas stovi už tokių žaidimų serijų kaip *Metal Gear Solid*, *Silent Hill*, *Castelvania* nugarų. Viena didžiausių ir įtakingiausių Japonijos žaidimų pramonės kompanijų *Konami* jau daugiau nei tris dešimtmečius stebina mus savo darbais. Norime plačiau papasakoti apie šią kompaniją, jos buvusius, dabartinius ir būsimus darbus, kurie šiais metais žada būti labai ypatingi.

KONAMI ISTORIJA

Pradėkime, kaip ir priklauso, nuo pačios pradžios. *Konami* istorija prasidėjo dar 1969 metais, kai Kagemasa Kozuki (dabartinis kompanijos CEO) Osakoje įkūrė automatinių patefonų (jukebox) nuomos ir remonto įmonę. Pavadinimą *Konami Industries Co.* įmonė gavo tik 1973–aisiais ir pradėjo „pramogų" mašinų gamybos verslą. Pirmoji *Konami* žaidimų mašina su mikrokompiuteriu buvo pagaminta 1978 metais. Taip prasidėjo masinė „žaidimo mašinų" gamyba ir pardavimai.

Kaip gi su žaidimais? Pirmasis žaidimas, be abejo, gimė kartu su pirmąja mašina 1978–aisias. Tai buvo žaidimas *Block Game* — paprasčiausias kamuoliuko daužymas su rakete. Po dvejų metų pasirodė *Scramble* — šonu slenkanti šaudyklė, kur iš kosminio laivo reikėjo šaudyti į visokius priešus ir mėtyti bombas. Šis žaidimas susilaukė didelio dėmesio ir begalybės panašių klonų. Pati *Konami* sukūrė *Super Cobra*, o vėliau *Scramble* tradicijomis sukurta *Gradius* serija. Kitas istorinis *Konami* žaidimas pasirodė 1981 m. Nepatikėsite, bet tai buvo *Frogger*. Taip taip, nors žaidimas plačiajai visuomenei žinomas kaip *Sega* produktas, jį sukūrė *Konami*. Apie žaidimo sėkmę nereikia nė kalbėti, jau netrukus *Frogger* susilaukė tęsinių. Tiesa, dėl ankstyvųjų žaidimų rinkos sutarčių nekokybiškumo, buvo neaišku, kam priklauso tęsinių teisės, tad tolimesnius *Frogger* žaidimus leido tiek *Sega*, tiek *Konami*.



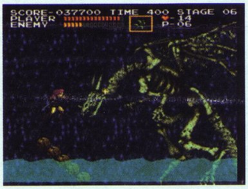
1982–aisiais *Konami* išleido novatorišką arkadinę šaudyklę *Pooyan*, sukurtą pasakos „Trys paršiukai" motyvais :). Tais pačiais metais kompanija pradėjo gaminti žaidimus ir ankstyviesiems PC bei konsolėms. Pasirodė *Atari 2600* skirtas *Frogger*. Kompanija įkūrė savo atsvovybę JAV.

Po metų kompanija sukūrė populiarųjį *Track and Field* bei klasikinę *Galaxian* stiliaus šaudyklę *Gyruss*. Pasirodė dar keletas arkadoms skirtų žaidimų bei konsolių konversijų. Įkurti *Konami* padaliniai Didž iojoje Britanijoje ir Vokietijoje.

Ryškus 1985–ųjų *Konami* žaidimas — *Yie Ar Kung Fu*. Kartu su kitos kompanijos muštynių žaidimu *Karate Champ*, jie tapo ankstyvuoju *Street Fighter* įkvėpimu. Taip pat kompanija pradėjo leisti karinius žaidimus, tokius kaip *Rush'n Attack*.

1986 m. pasirodė vienas svarbiausių *Konami* žaidimų — *Contra*. Vyresniems žaidėjams tikrai teko praleisti ne vieną įtemptą valandą ar dieną prie šios šoninės šaudyklės. Tais pačiais metais *Konami* išleido ir nemažai žaidimų arkadoms: *JailBreak*, *Top Gunner*, *Gradius* ir kitus. Pradėti gaminti žaidimai ir NES konsolei.

Vėliau kompanijai sekėsi ypač gerai. Pasirodė *Super Contra*, ledo ritulio žaidimas *Blades of Steel* ir daugybė arkadinių žaidimų, kurių ryškiausias — *Haunted Castle*, davęs idėją *Castelvania* serijai. NES konsolei 1987 metais buvo išleista begalė konversijų ir naujų žaidimų. Pasirodė ir pirmasis pagal filmą sukurtas žaidimas — *Top Gun*. NES žaidėjams buvo pasiūlytas ir pirmasis *Famicom Disk System* (japoniškas NES variantas) kartridžas *Akumajo Dracula*, kuris JAV buvo pervadintas *Castelvania* ir pradėjo galingą ir iki dabar besitęsiančią šių žaidimų seriją. Kitas labai svarbus žaidimas buvo išleistas MSX kompiuteriui ir *Famicom* konsolei Japonijoje — *Metal Gear Solid*. Tais pačiais metais pasikeitė *Konami* logotipas ir kompanija atskyrė arkadinių ir namų žaidimų gamybos politikas. Buvo nuspręsta, kad namų žaidėjams neužtenka tik paprastų arkadų konversijų, o reikia kurti ilgesnius ir labiau įtraukiančius nuotykius.



1988–ieji kompanijai nebuvo labai sėkmingi, iš daugybės arkadinių žaidimų tik keletas susilaukė populiarumo. Namų rinkoje, tiesa, pavyko dukterinės įmonės *Ultra* vardu išleisti *Metal Gear* JAV rinkai ir *Castelvania* tęsinį. Tačiau praėjus metams *Konami* atsigriebė. Mažai kam žinomas juodai–baltas komiksas *Teenage Mutant Ninja Turtles* tapo nauju *Konami* arkadiniu žaidimu ir užtikrino ilgalaikę sėkmę ir populiarumą. Kokio masto buvo šis populiarumas, pasakoti nereikia. „Vėžliukai Nindzės" buvo visur, kur tik įmanoma. *Teenage Mutant Ninja Turtles* tapo populiariausiu arkadų žaidimu ir pasiekė 98 % platinimo rodiklį. Taigi šio žaidimo neturėjo tik 2 % arkadų salonų. 1989–ieji buvo sėkmingi ir namų

rinkoje. Dėka glaudžių santykių su *Nintendo*, *Konami* labai anksti gavo įrankius kurti žaidimus naujoms SNES ir *GameBoy* konsolėms. Netrukus pasirodė *Castelvania Adventure* ir *Motocross Madness GameBoy* konsolei *Gradius III* SNES ir kiti.

1990–ieji buvo itin ramūs metai arkadoms. Įdomesniu žaidimu galima išskirti nebent *Aliens*, sukurtą pagal siaubo filmą „Svetimas". Tačiau namų rinkoje *Konami* tiesiog užvertė žaidėjus puikiais tęsiniais — *Super Contra*, *Castlevania 3*, *Metal Gear II*, TMNT 2, ir originaliais žaidimais *Mission Impossible*, *Ski or Die*.

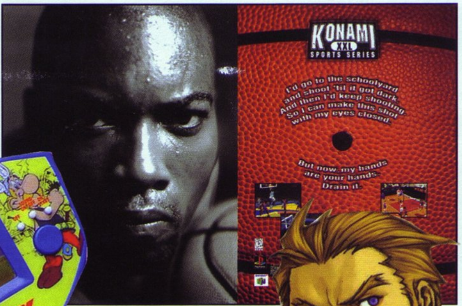
1991 metais Konami vėl sutelkė dėmesį į arkadų rinką ir išleido žaidimą pagal animacinį serialą *Simpsons* bei *TNMT 2: Turtles in Time*, paremtą jau pasirodžiusiu filmu. Tiesa, šį kartą jis nebuvo toks populiarus, nes žaidimą užtemdė *Capcom Street Fighter II* šlovė. Namų rinkoje *Konami* pristatė krūvą SNES darbų. Buvo išleista daug populiariausių serijų tęsinių ir naujų žaidimų.

1992 m. kompanija toliau pelnosi iš licencijuotų žaidimų. Europoje pristatomas arkadinis žaidimas *Asterix*, o JAV — *X-Men* tematikos muštynės. Stipriausias šių metų arkadų žaidimas buvo *Lethal Enforcers*, šaudymo iš pistoleto žaidimas, tikroviškai pasakojantis apie policininkų ir vagių kovas. Žaidime buvo panaudotos skaitmeninės fotografijos technologijos, žaidėjas nenumirdavo nuo vieno šūvio, o žaidimą buvo galima pratęsti nuo tos pačios vietos. SNES konsolės populiarumas augo, tad didėjo ir jai skirtų *Konami* žaidimų skaičius. Žaidėjai išvydo galybę tęsinių, originalių ir pagal kino licencijas sukurtų žaidimų.

1993–ieji tapo silpniausiais *Konami* metais. Arkadose karaliavo *Street Figher II*, *Mortal Kombat* ir galybė jų klonų. Konami bandymas sukurti kažką panašaus — *Martial Champions* — patyrė visišką fiasko. Namų rinkoje reikalai nebuvo tokie blogi. Konami leido tęsinius ir perdirbinius senoms ir naujai *Genesis* sistemai, tačiau nieko išskirtinio nesukūrė. Žymiausias to meto darbas *Dracula X: The Rondo of Blood*, skirtas *PC Engine* konsolei, tapo pirmuoju *Castelvania* žaidimu, išleistu CD formate.

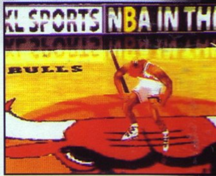
Kitais metais *Konami* padėtis arkadose nepagerėjo. *Midway*, *Capcom*, *Sega* ir *Namco* užiminėjo vis naujas nišas ir traukė vis daugiau žaidėjų, o *Konami* išleido dar vieną pamirštų arkadų žaidimų kolekciją. Namų rinkoje šie metai tapo apsisprendimo laikotarpiu, mat viena po kitos pasirodė „sekančios kartos" konsolės. *Konami* išleido *Policenauts* 3DO konsolei, tačiau, kaip ir daugelis, atsisakė nuo pat pradžių kurti išskirtinius žaidimus *Nintendo 64* konsolei, vietoj to pasirinkę dirbti su mūsų mylimiausiais *Sony PlayStation* ir vis dar amibicingais *Sega Dreamcast*. Pirmuoju *Konami PlayStation* žaidimu tapo Japonijoje pasirodęs *Parodius Deluxe Pack*.

Siekdami patobulinti savo 3D pozicijas, *Konami* 1995–aisiais pasirašė sutartį su *Sony* ir jų technologiją naudojo arkadose. Pasirodė du įspūdingi arkadų žaidimai: lenktyninis *Midnight Run: Road Fighter 2* bei futuristinės lenktynės *Speed King*.



Nuo 1996 metų *Konami* tvirtai apsisprendė kurti žaidimus *PlayStation* ir nebeskirti tiek dėmesio *Saturn* sistemai. Išleidžiami *The Final Round*, *Hyper Olympics International Trak and Field* ir *NBA: In the Zone*. Deja, smarkiai lauktas *Contra* žaidimas PS konsolei *Legacy of War* pasirodo labai prastai.

Padėtis pasitaiso 1997–aisias, kai pasirodo *Dracula X PlayStation* konsolei Japonijoje (*Castelvania Chronicles* — JAV). Žaidimas įvertinamas kaip geriausiai CD–ROM galimybes išnaudojantis darbas. PS konsolei pasirodo *Vandal Hearts* bei *Midnight Run* konversija. Tų metų E3 parodoje *Konami* pristato eilę *PlayStation* produktų, tarp kurių *Metal Gear Solid*, *Azure Dreams*, *Castelvania: Symphony of the Light* ir kiti žaidimai.



1998–aisiais *Konami* baisiai nustebino arkadų mylėtojus pristatydami netradicinius žaidimus su įvairiausiais specialiais valdymo pultais ir įtaisais. *Fisherman's Bait Kit* išleistas su tikrovišką meškere, o *Hip Hop Manic* turi penkių klavišų klaviatūrą ir plokštelių grotuvą, kuriuos valdant pagal muziką reikia pasiekti „groove lygį". Kompanija taip pat pateikė informacijos apie būsimus *PlayStation* darbus: povandeninius nuotykius *G-Shock* ir *survival horror* žaidimą *Silent Hill*.

Tolimesnę *Konami* istoriją, o tiksliau dabartį, daugelis turbūt žinome ir matėme. *PlayStation* konsolėje pasirodė nepakartojamas *Silent Hill* žaidimas, daugybė muzikinių *Beatmania* ir *Dance Dance* serijų, keli *Metal Gear Solid* žaidimai, ISS futbolo serijos, *Castelvania* ir kiti. Tik pasirodžius PS2 konsolei, kompanija taip pat nesnaudė ir išleido *Metal Gear Solid* tęsinius, *Silent Hill 2* ir kitus naujos kartos klasikinių žaidimų perdirbinius bei originalius žaidimus.

SILENT HILL 3

KŪRĖJAS: Konami | LEIDĖJAS: Konami | PARDUODAMA: nuo 2003-05-23

TEN, KUR VISKAS PRASIDEDA...

Kurdama trečiąją *Silent Hill* (*SH*) dalį, *Konami* turbūt galutinai išprotėjo. *SH* ir *SH 2* dar buvo galima kažkaip sutalpinti į žmogaus suvokimo ribas, bet *SH 3*! Aš jau seniai maniau, kad *Konami* pasiekė savo galimybių ribas. Dabar vien „siaubiaku" šį žaidimą būtų sunku pavadinti, nes *Silent Hill* jau tampa savotišku kultu.

Brrr, laimei man pavyko neišprotėti ir pereiti viską iki galo (nors dirglumas ir kreivas žvilgčiojimas į tamsius užkaborius tapo mano gyvenimo būdu :)), tad dabar galėsite perskaityti mano surašytas emocijas ir nuspręsti, ar jums reikia šio šedevro-beprotystės, ar vis dėlto bandysite gyventi įtampoje ir niekada nesužinoti tiesos :).

SKENDINT KOŠMARUOSE

Survival horror gerbėju tapau nuo pirmojo *Resident Evil* pasirodymo, bet turbūt *Silent Hill* serija buvo tai, ko mes visi laukėme. Ji pakerėjo savo tamsumu, neramia istorija, neaiškiais monstrais ir puikiu „geimplėjumi".

Svarbiausias elementas iame •aidime man visada buvo siu•etas (jam ir skirsiu daugiausiai vietos). Kaip visiems ž•inoma, *Silent Hill* orientuotas į mitologiją, t.y siužetas niekada nebuvo (ir nebus) surištas su genetiniais tyrinėjimais, nepavykusiais eksperimentais ar iš niekur atsiradusiomis pabaisomis. Čia visada buvo bandoma atrasti kažką naujo, dar nebandyto, todėl, manau, *Silent Hill* ir tapo tokiu populiariu. Žaidimo siužetas yra košmaras tikrąja to žodžio prasme. Valdote, atrodytų, visiškai eilinę paauglę, vardu Hetera, ir jau trečią kartą pakliūnate į kažkieno košmarą. Pakliūnate į kažką beprotiško, nesuprantamo ir galingo...

Klausiate, ar *Silent Hill 2* siužetas siejasi su trečiąja dalimi? Štai ir ne. Tai tiesiog atskiras šios serijos žaidimas, kur valdote atsitiktinį keleivį, per klaidą patekusį į *Silent Hill* miestelio košmarą. Sąsaja nebent ta, kad pakliūsite į tą pačią ligoninę, kaip ir Sanderlendas (*SH 2*).

Silent Hill 3 yra tiesioginis pirmosios dalies tęsinys, ir vargas man, kol aš tai supratau. Pirmąją dalį žaidžiau labai seniai, tad viską prisiminti ir sugrupuoti sugebėjau tik žaidimo viduryje. Heteros tėvas — Haris Meisonas, kaip manote, kas jis? Juk tai pirmos dalies pagrindinis personažas, kurį mes vedėme pro rūku apklotą Silent Hill'ą ir ieškojome po avarijos dingusios jo dukters...

Turiu pagrindo manyti, kad ir jūs atsimenate tik nuotrupas, todėl kad geriau suprastumėte *SH 3* istoriją, reikia prisiminti ir geriausią *PSone* siaubo žaidimą. Taigi viskas nuo pradžių...

Dahlia Gillespie ir Silent Hill kultas sumojo prikelti jų dievą Samaelį. Dahlia, kuri buvo vyriausia ir labiausiai patyrusi, planavo iškviesti juodąją Dievo sielą per ceremoniją, kuri įmanoma dvasią įkėlus į žmogų. Šiam reikalui puikiai tiko Dahlios duktė Alesa.

Laikui bėgant mergaitė išaugo, kartu su Silent Hill kultu. Alesa daug laiko praleisdavo savo kambary piešdama piešinius ir būdama su savo vienintele ir geriausia drauge Klaudija Volf. Nuo mažens visiškai izoliuota nuo išorinio pasaulio, mergaitė matė tik tai, ką leisdavo kultas.

Kai Alesai suėjo septyneri, Dahlia išleido ją į mokyklą. Neužilgo klasės draugai pradėjo ją vadinti ragana, nes užteko Alesai panorėti kažkieno mirties, ir noras išsipildydavo. Motina dėl to tik džiaugėsi — juk taip darydama mergaitė artino visus prie pažadėtojo Rojaus.

Kartą nebeištvėrusi, jaunoji Alesa atsisakė eiti į ceremoniją, nes norėjo augti normaliai, kaip visos jos amžiaus mergaitės. Toks nepaklusimas supykdė Dahlią. Ji užrakino Alesą kambaryje ir padegė namą, taip norėdama kontroliuoti dukrą. Visas namas supleškėjo iki pamatų, o Alesa, per stebuklą išgyvenusi gaisrą, atsidūrė komoje. Nors ir labai prastos būklės, mergaitė negalėjo numirti, nes joje tūnanti Samaelio siela palaikė jos gyvybę, kad pati išgyventų. Tačiau tam tikra prasme Alesa buvo laisva: įkalinta be jokios vilties pabėgti dar liepsnomis apsuptame name, Alesa beviltiškame išsigelbėjimo šūksnyje padalijo savo juodą sielą į dvi dalis, kad viena jų išsigelbėtų nuo Dahlios nagų.

Septynerius metus Alesą kankino ugnies apgaubti košmarai, o juodoji dvasia neleido jai numirti.

Tačiau viena Alesos dalis buvo laisvėje. Ši sielos dalis įsikūnijo į kūdikį, kurį atostogaudamas su žmona Haris Meisonas kaip likimo dovaną rado prie keliuko. Haris ir jo žmona

užaugino mergaitę ir pavadino ją Šeril. Bet laimingos šeimos taip ir nepavyko sukurti, nes po ketverių metų dėl ligos mirė Hario žmona.

Kai Šeril sukako septyneri, tėvas ir duktė nusprendė vykti į poilsiavietę Silent Hill'e, kur Meisonas atostogavo su žmona. Važiuodamas link miestelio, Haris tuo pačiu artėjo ir prie Alesos (antros Samaelio pusės). Kadangi sielos dalys atpažino viena kita, Alesa sukūrė alternatyvią tikrovę, kad paslėptų Šeril, taip tikėdamasi užkirsti kelią savo mamos planams. Susiliejančiose tikrovėse Haris sudaužė savo džipą ir atsibudo Silent Hill'o mieste vienas. Monstrų pilname mieste jis bando ieško savo Šeril.

Pati Dahlia ne vieną kartą padrąsino Harį, kai jis papuldavo į bėdą ar nustodavo tikėjęs, kad Šeril vis dar gyva, tačiau tai darė savanaudiškais tikslais — kad Samaelio sielos dalys susijungtų į vieną visumą. Alesa ir jos jėga toliau kūrė alternatyvias tikroves, kad pasislėptų nuo Dahlios, pripildydama tikroves monstrais iš jos košmariškos vaizduotės.

Po kiek laiko Haris suranda Alesą, bet tuo pačiu atveda Dahlią pas jos dukrą. Nematydama daugiau kliūčių savo plano įgyvendinimu, Dahlia viską papasakoja Hariui ir išnyksta, kad pabaigtų ceremoniją ir išleistų Samaelį į tikrąjį pasaulį.

Sužinojęs tiesą, Haris nusprendžia sutrukdyti Dahlios planams, tačiau į ceremoniją jis pavėluoja. Ceremonijai artėjant prie pabaigos Meisonas vis tik spėja apšlakstyti Alesą raudonu, tirštu kraujų, vadinamu „Aglaophotis". Šis išsklaido Alesoje slypintį demoną ir išleidžia silpnesnį Samaelio apsireiškimą į pasaulį. Tačiau taip nugalėjęs blogį, Haris pasmerkė myriop ir savo dukrą (Alesą — Šeril), kuri mirties akivaizdoj duoda Hariui kūdikį.

Haris žino, kad mergaitė yra reinkarnacija, bet pasiima ją ir ramiai augina 17 metų. Bet kieno tai reinkarnacija — Šeril? Ar visas tas košmaras dar pasikartos? O kaip gi kitaip... Septyniolikmetė Hetera (taip buvo pavadintas naujagimis, kurį atidavė dukra) buvo įtraukta į naują košmarą, ir kartu su savo tėvu.

Po tokio išsamaus pasakojimo, net nežaidę pirmosios dalies, manau, viską suprasite. Bet nepamirškime trupinėlio siužeto iš trečiojo košmaro.

Silent Hill 3 valdote septyniolikmetę Heterą. Priešingai nei kitose dalyse, mergina nenorės kažko ieškoti, jai tiesiog norėsis pabėgti iš šio pragaro. Hetera mano esanti paprasta paauglė, nes jos tėvas Haris Meisonas prisiekė sau nebeprisiminti praeities košmarų, tad nieko jai nesakė. Vaikščiodama po prekybos centrą mergina sutinka detektyvą Duglasą Kartlandą. Esant tokio amžiaus kaip ir visos paauglės, ji nepasitiki svetimais žmonėmis, ir Duglasui prikibus Hetera pabėga. Išlindusi pro kitą prekybinio centro galą ir toliau vaikščiodama koridoriais, mergina pastebi, kad pastate nebėra žmonių, aplink tvyro tyla ir... ka•žkokie keisti padarai.

BAIMĖS EFEKTAS

Silent Hill 3, be abejonės, yra baisiausias žaidimas kokį tik esu žaidęs.

Nuolatinė įtampa, šiurpi aplinka ir neaiškūs monstrai išties paveikia žaidėją. Kitaip nei *Resident Evil* ar kiti siaubo žanro atstovai, *SH* serija visuomet stengėsi išlaikyti žaidėją visą laiką įsitempusį, o ne šokiruoti staigiais pabaisų puolimais. Pastovus nerimo jausmas neapleidžia viso žaidimo metu — aplinkos tokios šiurpios, kad jei jose ir nebūtų monstrų, vis tiek lauktum jų išlendant iš už kampo. *Silent Hill 3* atsirado naujų elementų, priverčiančių bėgti ir bėgti bet kur, tik kuo toliau nuo krauju pasruvusių sienų, kaitros ir bet ko, kas juda. Šįkart sienos ne tik tiesiog ištepliotos krauju (*SH* ir *SH 2*), bet pro plyšius sunkiasi tirštas kraujas, nuo kurio sienos pamažu tampa visiškai raudonos. Tuomet nesimato nei kur yra durys, nei kur padėti daiktai — aplink vien tik kraujas.

Pragaro baisumus kūrėjai sugebėjo pateikti ir dar vienos naujienos pagalba. Pavyzdžiui, būnate paprastoje patalpoje, o įėjus į kitą kambarį atsiduriate tiesiai pragare: aplink šachtos, apačioje jų telkšo lava, pilna paklodėmis užklotų lavonų, oras tirpsta nuo kaitros, viskas raibuliuoja, nebesimato Heteros. Kraupu...

Dailininkai iš *Konami* ir šįkart paplušėjo iš peties. Padarai dar nesuprantamesni. Visos būtybės šiek tiek panašios viena į kitą, bet tuo pačiu ir skiriasi kaip diena nuo nakties. Matote milžinišką, beformį mėsos gabalą su visur į šonus tabaluojančiais straubgaliais, o vėliau sutiktas padaras atrodo kaip stambaus sudėjimo vyras, tik visas kruvinas ir su narveliu ant pečių, kuriame patalpinta galva... Keturrankiai siaubūnai–išsigimėliai, ropodami kaip greiti vabzdžiai, nepalieka jūsų kojų ramybėje, o keisti skraidantys baisūnai vis taikosi su savo peiliais perrėžti jus pusiau. Sutiksite ir kažkokius padarus panašius į šunis, kurių snukyje kaip atauga išdygęs kitas snukis, be to, teks dar kartą „pasigrožėti" seselėmis su plieniniais strypais (iš *SH 2*).

Šešėliai taip pat prisidėjo prie kraupios *SH 3* atmosferos kūrimo, ir visi jie kaip realiame gyvenime. Prieikit prie šviesos šaltinio arčiau — šešėlis jūsų nugaroje didės, pasitraukit – jis ims mažėti. Jeigu lempų yra daugiau, šešėliai krinta visais kampais. Ypač šiurpiai atrodo artėjantys monstrai, kai jų šešėliai tįsta ir didėja. Sukuriamos net tokios situacijos, kai matomas šešėlis yra labai didelis, o pasukę už kampo pamatote mažytį padarą, skuodžiantį jūsų link.

Žaisdamas *Silent Hill 3* aš pamažu pradėjau suprasti, kokia bus *PlayStation 3* žaidimų grafika. Atvirai pasakius, nesitikėjau, kad *SH 3* išvaizda bus geresnė nei *SH 2*... Velniai griebtų — aš klydau! Žiūrint į ekrano paveiksliukus taip neatrodo, bet tikrame žaidime viskas atsiskleidžia. Ir aplinkos, ir modeliai tokie detalizuoti, kad net baugu darosi. Pagal Heteros veido bruožus galima suprasti viską: panieką, pyktį, optimizmą, baimę. Plaukai atskirti vienas nuo kito, papūtus vėjeliui jie slenka į šoną. Žaidžiant Hetera vis labiau keičiasi, plaukai pamažu sulimpa nuo prakaito, balta liemenė apsitaško krauju, veide atsispindi nuovargis. Kitų veikėjų išvaizda taip pat nenusileidžia, o ir monstrai turi savo privalumų. Dauguma yra padengti gleivėmis, kurios šiek tiek matosi net ir visiškoje tamsoje, monstrai nejuda kaip mediniai, yra detalūs. Kas dėl aplinkos, tai nėra ką bepridurti — viskas nuostabu.

KADA TAI BAIGSIS?

Šis klausimas kirbės galvoje visą laiką, kol žaisite *Silent Hill 3*.

Visi puikiai žino, kad visose dalyse, kad ir kur bebūtum, iš paskos lydi kraupūs garsai. Nors tai būna tik paprasčiausias gąsdinimas, o garsų skleidėjai vargu ar kada jus užpuls, šiurpas vis tiek perbėga per nugarą. Metalo džyrinimas rėžia ausį taip, kad nenorom susitraukia skrandis ir esi priverstas nors minutėlei atsitraukti nuo žaidimo, pakvėpuoti grynu oru.

Tačiau ausį rėžia ne vien metalo garsai, bet ir kraują stingdantys klyksmai, kaukimas. Net jei nutiktų taip, kad šiurpieji garsai nustotų drumsti jums ramybę, yra gausybė pašalinių garsų, kurie pažadina jūsų baimę: žingsnių aidas, kraujo lašėjimas, tarakonų šmirinėjimas pirmyn – atgal, keistas krebždenimas. Visa tai man primena vieną seną gerą „siaubiaką" — „Košmaras Guobų gatvėje" su žymiuoju Kriugeriu.

Ginklų skleidžiami garsai puikiai dera prie monstrų ūbavimų ir kaukimų, ypač kai į juos šaudome. Tokiais momentais sukuriama tikra ginklų kalenimo ir beprotystės kakofonija. Kaip baisu bebūtų, *Silent Hill 3* skamba puikiai.

Daugiausiai dialogų girdėsite pradžioje ir pabaigoje, bet negalvokite, kad žaidimo viduryje jų nebus — juk šitaip vystomas nepaprastas *SH 3* siužetas. Na, o personažų įgarsinimas turbūt reikalavo didelių įgarsintojų pastangų, mat viskas pesmelkta tikrąja *Silent Hill* dvasia.

Žaidimo garso takelis nėra labai pastebimas ir išsiskiriantis. Iš esmės yra kelios teminės muzikos, bet jas pasiklausyti galima tik pradžioje ir pabaigoje.

RYKIT ŠVINĄ, BJAURYBĖS!

Ir rykit godžiai! Turbūt įsivaizduojate, kaip malonu matyti į monstrus sminigančias kulkas — tai su niekuo nepalyginamas pasitenkinimas :). Deja, kaip ir visada, tuo mėgautis leidžiama ne taip jau dažnai. Rankose teks laikyti pistoletą ir strypus, kurie, patikėkit, puikiai

tinka prie herojės sudėjimo — „netikrumo" čia nė kvapo. Kūrėjai viską apgalvojo iki smulkmenų ir puikiai suderino merginą su ją gaubiančiu pasauliu. Pamačiusi pirmąjį monstrą, ji neryžtingai paims pistoletą nuo žemės, tačiau pabaisai jau beveik užlipus ant jos, iššaudys visą apkabą. Be abejo, septyniolikmetė mirtinai išsigąs, bet juk prie visko pripratama :).

Žaidėjo meniu nuo antros dalies mažai tepasikeitė. Gyvybės matuoklis išliko toks pat, dizainas irgi panašus, nors žemėlapis, ginkluotė ir kiti daiktai išdėlioti skirtingai. Išliko visi buvę ginklai, be to, atsirado naujesnių. Teks naudotis *Katana* (šiek tiek lenktas samurajų kardas), *Maul* (didelė ir sunki, ant galo spygliuota kuoka) ir *Stungun* (aukštos įtampos elektrošoko prietaisas). Atsirado naujas ginklas — kulkosvaidis, kuris žaidime yra didelė prabanga. Kiek pamenu, jam bus skirta maždaug 6 apkabos po 30 šovinių.

Šovinių kiekiui įtakos turi sunkumo lygis. Galite pasirinkti *Easy* ir šovinių bus žymiai daugiau, bet tuomet nepatirsite visų žaidimo „malonumų". Be to, yra geresnis būdas pasidžiaugti griovimo galia. Perėję žaidimą, jo meniu atrakinsite *extra game*, o štai čia ir gausite džiaugsmo dozę! Jūsų sąskaita pasipildys nesibaigiančia kulkosvaidžio amunicija ir džedajų kardu. Antrą kartą perėję žaidimą, atrakinsite nesibaigiančios amunicijos ugniasvaidį. Tada ir pažiūrėsime, kas ko bijos! :)

VISKAS, KO DAR NEPASAKIAU

Heterą valdyti lengva ir paprasta. Valdymas kiek pagerėjo, nes dabar pagrindinis personažas nebėra toks sukaustytas, kaip ankstesni vyrukai :). Bėgant Heteros judesiai išties panašūs į tikro žmogaus, o ne į klizmuoto padaro.

Rodos, tai viskas, ką šiame straipsnyje norėjau pasakyti. Reikėtų pridurti, kad privalote nusipirkti šį *Konami* šedevrą. Jei norite geros siaubo dozės ir pakankamo adrenalino kiekio, *Silent Hill 3* — puiki priemonė. Tai žaidimas, kurio ilgai nepamiršite... Linkiu nesaldžių sapnų :).

INTERVIU SU SILENT HILL 3 KOMPOZITORIUMI AKIRA YAMAOKA

Silent Hill 3 išleistas kartu su 70 minučių muzikiniu garso takeliu, kurį sukomponavo, atliko ir redagavo žaidimo prodiuseris Akira Yamaoka. Garso takelyje pateikiama žaidimo muzika bei keletas iškirtinių vokalinių kompozicijų.

Kada pradėjote kurti muziką?
Akira Yamaoka: Manau, kai buvau 19-os metų. Tuo metu grojau grupėje, tačiau man buvo sunku dirbti su kitais žmonėmis ir nepavykdavo susigroti. Vėliau supratau, kad galiu kurti muziką su PC, tad ir nusipirkau jį. Tai ir buvo pradžia. Man nebereikėjo skųstis, kad blogai skamba ka•žkieno bosas ar sintezatorius.

Kaip patekote į žaidimų industriją?
A.Y.: Tikiu, kad gyvenimą gali pakeisti keli dalykai: moterys, pinigai ir videožaidimai. Na, o aš baisiai mylėjau ir vis dar myliu žaidimus. Ieškojau darbo, kur galėčiau dirbti su videožaidimais, ir taip nutiko, kad man pavyko surasti tai, ko troškau.

Kai aplink tiek daug siaubo filmų ir žaidimų, ar sudėtinga sukurti originalų garso takelį?
A.Y.: Tai labai sunku, netgi jei ateina kažkoks įkvėpimas. Paskutiniu metu kuriami „nauji" dalykai dažnai būna tik kopijos, todėl įkvėpimą turite susikurti savyje. Netgi aplinkos garsai, kurių aš mėgstu klausytis kiekvieną dieną, gali instinktyviai mane įtakoti.

Kas lemia garso takelio kūrimo nuoseklumą?
A.Y.: Viskas priklauso nuo bendro balanso. Dažnai garso takeliai yra nuobodūs, kur pirmoji daina yra atidarymo muzika, o paskutinė — kūrėjų sarašas. Mano tema sukurta taip, kad klausytojai pasinertų į garsą nuo pat 0:00 sekundės iki garso takelio pabaigos.

Ar *Silent Hill 3* garso takelis labiau interaktyvus ar prisitaikantis, lyginant su ankstesniais serijos •žaidimais?
A.Y.: Manau tai vidurys tarp šių dviejų apibūdinimų. Yra scenų, kuriose naudojama interaktyvi muzika, bet taip pat naudojamas ir adaptyvus atlikimas. Tikrai sunku pasakyti, kuriai iš minėtų kategorijų priklauso garso takelis.

Ką manote apie garso vystymąsi žaidimuose?
A.Y.: Garsas gali būti pateikiamas be galo įvairiai. Sparčiai tobulėjant videožaidimų įrangai, labai lengva pamatyti grafikos pasikeitimus, tačiau garsas jos nepaveja. Lieka tik viltis, kad garso efektų (3D garsas ir pan.) įdiegimas po truputį gimsta, tačiau jis, rodos, nėra toks patrauklus žaidėjams. Mano nuomone, garsą reikėtų ne tobulinti ir vystyti, o iš esmės keisti garso įvaizdį tarp žaidėjų ir muzikos pramonėje apskritai. Reikia pokyčių, o ne vystymosi. Daug dalykų apie garso išraišką videožaidimuose (nauji garso efektai, interaktyvumo panaudojimas) vis dar neištirta.

Kaip manote, kokia nauda kartu su žaidimu išleisti pilną muzikinį CD?
A.Y.: Dauguma videožaidimų garso takelių yra nuobodūs. Juose paprasčiausiai surinkti garsai iš žaidimo scenų ir surašyti į vieną rinkinį. Nemanau, kad videožaidimo garsas gali apsiriboti vien tik muzika. Štai kodėl noriu, kad apie *Silent Hill 3* CD galvotumėte kaip apie „dramos CD", o ne „garso takelį". Jame yra žaidimo muzika ir eilėraščių citatos. Jo galite klausytis kaip istorijos, nuo pradžios iki galo. Jei jame būtų tik dainų kolekcija, be jokios koncepcijos, CD būtų visiškai bereikšmis. Tai naujas bandymas, ir aš tikiu, kad jis praplės žaidimo patirtį.

+ PRIVALUMAI

- + *Animacija ir grafika pagerėjo dvigubai.*
- + *Atmosfera dar šiurpesnė.*
- + *Atsirado daug naujų ginklų.*

- TRŪKUMAI

- - *Per daug įkyrių pašalinių garsų.*
- - *Vis dar reikia šaudyti trupiniais.*
- - *Pasikeitė tiktais 50% žaidimo.*

Pats baisiausias visų laikų žaidimas, tobulas net ten, kur mes nesitikėjom. *Konami* pavertė šį žaidimą tikra klasika.

IŠVADA 99

PIRMAS ĮSPŪDIS 95
Taip, raudona spalva vis dar pagrindinė.

GARSAS 90
Įgarsintojams dar kartą didelis DĖKUI.

GRAFIKA 100
Sunku būtų tikėtis geriau.

VALDYMAS 100
Nuo "bobausių" suspėsite pabėgti ;).

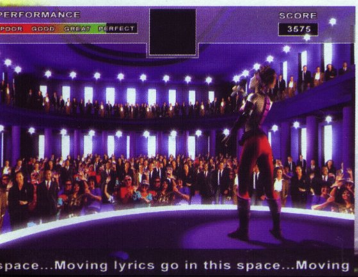
SIUŽETAS 98
Truputį painokas, bet išskirtinis.

KONAMI NAUJIENOS

Praėjusiame numeryje jau trumpai apžvelgėme *Metal Gear Solid 3* ir dar keletą darbų (*Castelvania: Lament of Innocence*, *AirForce Delta Strike*, *Bloody Roar 4*), kuriuos Konami mums žada pristatyti šiais metais. Tačiau juk nemanėte, kad tai — viskas, ką turi pasiūlyti tokia kompanija kaip *Konami*? Pristatome dar keletą naujų kompanijos žaidimų, žadančių mus smarkiai sužavėti ir prikaustyti prie TV ekranų artimiausiu metu.

DDR Max 2. Muzikinė *Dance Dance* revoliucija tęsiasi toliau, ir ruošiama nauja DDR versija, šį kartą pritaikyta Šiaurės Amerikos muzikiniam skoniui. Visa DDR žaidimo esmė liks tokia pati, tik pasikeis žaidimo muzika. Vietoj japoniško „kramtomos gumos" popso ir techno trance, girdėsime... amerikietišką „kramtomos gumos" popsą ir techno trance :). Na, šiek tiek perdedame. Iš tiesų muzikos bus įvairios, ir dauguma žaidėjų atpažins populiarias dainas. Pasikeis ir žaidimo išvaizda. Kai kurios dainos turės vaizdo klipus, o ne abstrakčią kompiuterinę animaciją. Žaidime rasime ir kelis naujus režimus, bus pagalba naujokams ir keli *non-stop* režimai. *DDR Max 2* pasirodys rudenį.

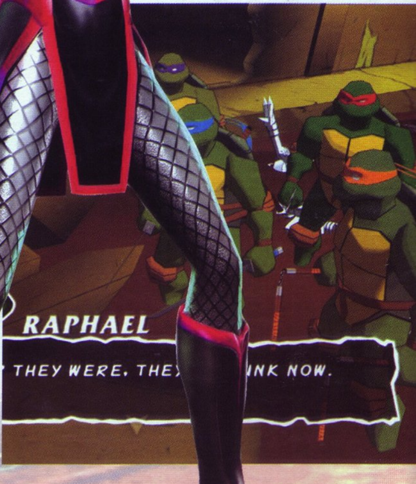
Karaoke Revolution. Dar vienas muzikinis žaidimas, šį kartą apie mėgiamiausią japonų laisvalaikio užsiėmimą — karaoke. Nežinia, ar jis bus populiarus už kylančios saulės šalies krantų, bet ką gali žinoti. Žaidime rasite didžiulį geriausių dainų katalogą. Dainuojantys žaidėjai bus vertinami pagal ritmą ir tikslumą dinamiškais žiūrovų šūksniais. Sudainuokite ne tą natą ir būsite nušvilpti. Karaoke mėgausimės Kalėdų sezono metu.



Gradius V. Šonu slenkanti kosminė šaudyklė tęsia savo kelionę per konsoles ir vėl nusileidžia ant PS2 platformos. Žinoma, žaidime bus galybė naujų dalykų: patobulinta grafika, naujos opcijos, lygių dizainas, ginklai ir misijos. *Gradius V* atrodo tarsi žaidimas, kuris, pasak neseniai vykusio tyrimo, tobulina vizualinį aštrumą. Pasirodymas planuojamas žiemą.

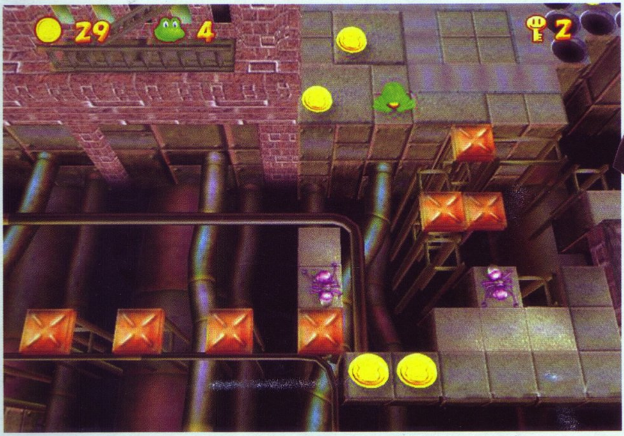
Cy Girls. Niekas nesusilaukia geresnių pardavimų Japonijoje, nei pagal žaisliukus kuriami žaidimai. Tik keli dalykai parduodami taip gerai už Japonijos krantų, kaip žaidimai su pusnuogėmis merginomis. Kuriamas pagal *Cy Girls* veiksmo žaisliukus, žaidimas pasakos apie dvi seksualias slaptas agentes Ais ir Aska. Jos kovos su kiber teroristais tiek tikrame, tiek virtualiame pasaulyje. Seksualios slaptos agentės prieš hakerius? Sąžininga kova nenusimato. Ji tokia ir nėra. Kiekviena veikėja turi savo išskirtinį kovos stilių ir akrobatinių judesių rinkinį, padėsiantį vienu metu kovoti su keliais priešais. Nors žaidime ir stipriai akcentuojamos kovos, nereikės ypatingų pastangų, norint atlikti super judesius. Mygtukų spaudinėtojai galės be didesnio rūpesčio atlikti sudėtingiausius judesius ir stebėti, kaip vienas po kito krenta priešai. Kaip sako patys *Konami*, „tai bus karštos merginos, spardančios subines!" Nuotykių laukite vėlyvą rudenį.

Teenage Mutant Ninja Turtles. Nors Vėžliukai Nindzės ne tokie populiarūs, kaip buvo prieš kelerius metus, *Konami* žada išleisti naują *Ninja Turtles* žaidimą visoms platformoms. Žaidimas kuriamas naujausia mada — *cel-shading* technologija. Žaidėjai taip pat pastebės, kad vėžliukai daug piktesni ir labiau raumeningi, nei matėme ankstesniuose žaidimuose ar animaciniuose filmukuose. Istorijos režime keliausite per šešias scenas (viso 35 lygiai) ir kovosite su klasikiniais Vėžliukų Nindzių priešais. Į veiksmą įsiterps animacinės scenos, atskleidžiančios siužetą. Visi vėžliukai naudos panašius judesius, tačiau kiekvienas



turės išskirtinių judesių ir kombo atakų. Istorijos režimą bus galima žaisti ir dviese, padedant vienas kitam. Vėžliukai atkeliaus rudens pabaigoje arba žiemą.

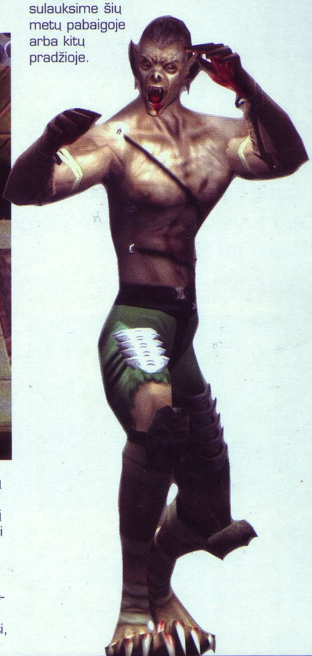
Frogger's Adventures: The Rescue. Žymioji varlė vėl sugrįžta į naujas konsoles. Žaidimo idėja tokia pati — bandymas sužavėti „pašok ir išvenk" originaliu *Frogger* „geimplėjumi", tik perkeltu į 3D pasaulį. Kūrėjai nežada mūsų



apriboti vien tik šokinėjimu. Dabar varlė galės atakuoti liežuviu! Be pagrindinio režimo rasime dar ir daugybę mini žaidimų. Varliuko nuotykiai prasidės rudenį.

Firefighter F.D.18. Konami žada mus įdarbinti ir gaisrininkais. *Firefighter F.D. 18* žaidime valdysime Deną MakGregorą, kuris kartu su naujienų reportere Emilija Arket papuola į paslaptingų ugnies išsiveržimų metropolyje virtinę. Keliaujant žaidime teks susidurti su tikroviškomis ugnies simuliacijomis: atbuline trauka (matėte filmą su Tommy Lee Jones?), cheminiais sprogimais ir kitomis nelaimėmis. Žaidimas numatytas išleisti 2004 m. pradžioje.

McFarlane's Evil Prophecy. Žaidimas kuriamas pagal žymiojo MakFarleino žaisliukų seriją *Monsters*. Veiksmas vyksta XIX a., kai prabunda šešios blogio jėgos. Žaidėjui tenka valdyti keturis MakFarleino sukurtus monstrų medžiotojus, turinčius magiškos galios, ir, žinoma, išlaisvinti pasaulį nuo blogio. Blogis šį kartą tikrai nemenkas — sutiksite daugiau nei 150 monstrų, tarp kurių bus šeši iš *Monsters* žaislų rinkinio: *Dracula*, *Mummy*, *Werewolf*, *Frankenstein*, *Sea Creature* ir *Voodoo Queen*. Kiekvienas monstrų medžiotojas turės savo specialias atakas, stiprybes ir silpnybes, tad žaidėjams reikės nuolat spręsti, kurį veikėją panaudoti tam tikrą akimirką. Kova su monstrais bus labai intensyvi ir priklausys tiek nuo žaidėjo, tiek nuo protingų monstrų veiksmų. Žaidimo struktūra nelinijinė, tad 40 žaidimo scenų žaidėjai apkeliaus pagal savo nuožiūrą. Tokiu būdu žaidimas bus kaskart skirtingas. Be greito žudymo ir strategijų kūrimo, žaidėjams teks valdyti veikėjų sveikatą bei spręsti galvosūkius. Monstrų pasirodymo sulauksime šių metų pabaigoje arba kitų pradžioje.



FILMO KAPŲ PLĖŠIKĖ LARA KROFT: gyvybės lopšys ir ŽAIDIMO LARA CROFT TOMB RAIDER angel of darkness belaukiant

PIEŠINIŲ KONKURSAS

Larą Kroft jau kartą matėme kine ir daugelį kartų — žaidimuose. Kaip tu įsivaizduoji Larą Kroft filmavimo aikštelėje?

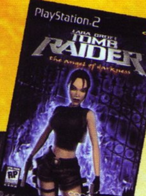
NUPIEŠK IR ATSIŲSK MUMS!

Sąlygos:

Piešiniai gali būti atlikti bet kokia technika.Svarbiausia, kad būtų nupiešti ant popieriaus.Darbus iki 07 15 d. siųskite į redakciją adresu:
UAB Indiza, Draugystės g. 15, Kaunas LT-3031

Labiausiai vertinsime originalius (nekopijuotus) piešinius.

Konkurse gali dalyvauti visi žurnalų PC Klubas ir VA PlayStation skaitytojai.



Prizai:

Debesys Lara Kroft filmo ir žaidimo atributikos.
Originalus Angel of Darkness PS2 žaidimas.
Dvi žurnalo VA PlayStation prenumeratos trims mėnesiams.

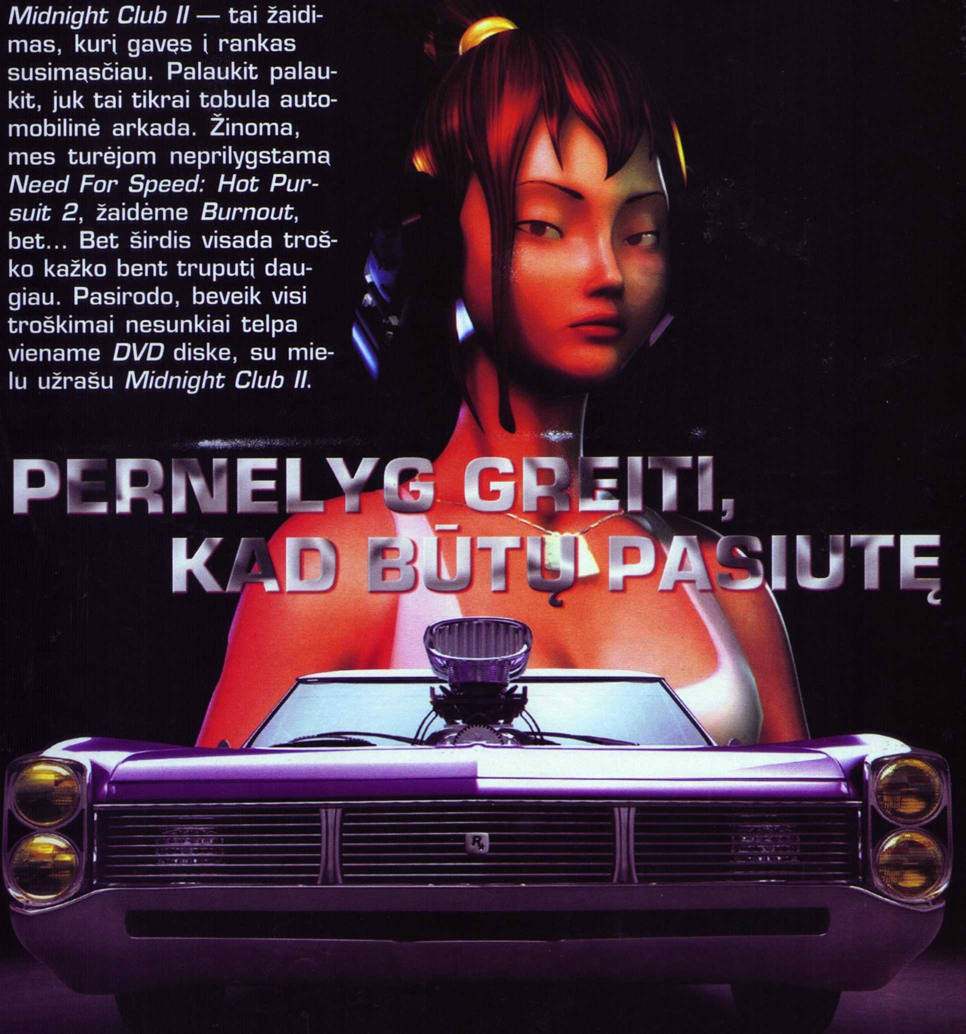
Geriausi darbai bus eksponuojami rugpjūčio mėnesį BMS MEGAPOLYJE Kaune, Savanoriu pr. 301,

BMS

湾岸
MIDNIGHT CLUB II™

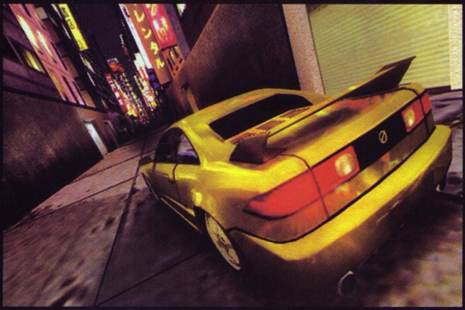
Midnight Club II — tai žaidimas, kurį gavęs į rankas susimąsčiau. Palaukit palaukit, juk tai tikrai tobula automobilinė arkada. Žinoma, mes turėjom neprilygstamą *Need For Speed: Hot Pursuit 2*, žaidėme *Burnout*, bet... Bet širdis visada troško kažko bent truputį daugiau. Pasirodo, beveik visi troškimai nesunkiai telpa viename *DVD* diske, su mielu užrašu *Midnight Club II*.

PERNELYG GREITI, KAD BŪTŲ PASIUTĘ



湾岸 MIDNIGHT CLUB II

Kūrėjas: Rockstar San Diego **Leidėjas:** Rockstar **Data:** 2003 05 02 **Žanras:** pamišusi arkada



R*ockstar* komanda jau pelnė visų mūsų palankumą. Apie juos žmonės kalba kaip apie pamišusius genijus. Didžioji dalis *Rockstar* žaidimų pasižymi laisve, pamišimu, nusikaltimais. *Rockstar* žaidimai dvelkia tuo, ko žmonės negali sau leisti realiame gyvenime, apie ką kartas nuo karto pasvajoja, kas įmanoma tik virtualioje realybėje.

NIEKADA NETIKĖKIT...

...pirmuoju įspūdžiu... Tik patekęs į meniu, prisipažinsiu, susidariau ne itin palankią nuomonę. Meniu yra labai išsamus, bet gan painus, akis bado pilkas, neišvaizdus, vos iš kelių poligonų sudarytas pirmasis automobilis, širdį maudžia beveik nekonfigūruojamas valdymas. Visa tai nekvepia profesionalumu.

Kadangi karjeros režime automobilio rinktis mums patiems neleidžia, sėdam į savo kokotę (*cocotte*) ir meldžiamės, kad ji užsivestų. Išvairuojame savo kretantį automobiliuką į plačias Los Andželo gatves ir sutinkame Mozę. Tai mūsų pirmasis lenktynių partneris ir pirmasis mūsų mokytojas. Ir ves jis mus per Los Andželo gatves, kaip tas anas Mozė, kur žydus per jūras vedė, ir paaiškins jis mums, kaip ir ką daryti.

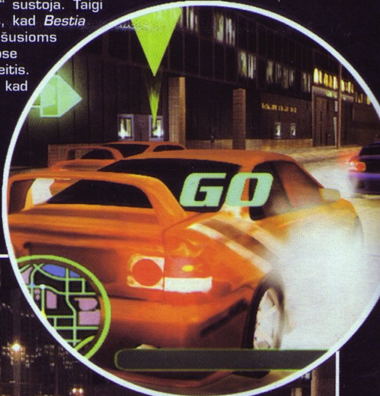
Štai šioje vietoje ir prasideda žaidimas, užverda kraujas, įsiplieskia azartas. Mozė be didesnio vargo pralošia mums savo automobilį, paaiškina, kaip reikia naudotis Nitro, svorio paskirstymu, rankiniu stabdžiu... Sulig kiekvienomis lenktynėmis auga ne tik susidomėjimas žaidimu, bet ir mūsų galimybės, nes laimėję vienas ar kitas lenktynes, mes išmokstame vis naujų triukų. Pamenate oro maišus iš *EA F1 2003*? Taigi juos sutiksite ir *Midnight Club II* žaidime: paprasčiausiai pasivykite kitą lenktynininką, prisigretinkite prie jo iš nugaros, palaukite, kol užsipildys matuoklis, ir spustelkite R2. Po tokio triuko jūsų automobilis įgauna milžinišką pagreitį, pasaulis susilieja į vieną visumą, vaizdas išsitempia, o žaidėjas nejučia pats prisispaudžia prie fotelio, tarsi pats jaustų nežmoniškas apkrovas. Panašiai veikia ir nitro, tačiau jo nereikia kaupti. Kiekvienas automobilis turi tam tikrą nitro limitą, tad žaidėjas gali juo naudotis savo nuožiūra. Kelis kartus pavyko įjungus nitro pasivyti lekiantį varžovą ir dar pasinaudoti oro maišo funkcija. Prisipažinsiu, kad tokiomis akimirkomis išties darosi baisoka...

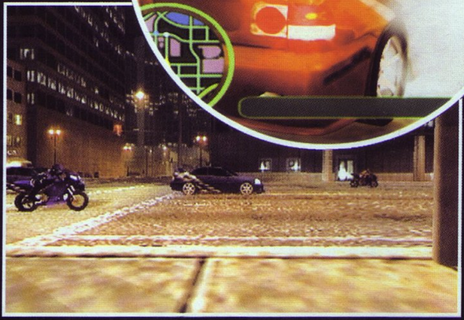
JEI JAU GAVOT KOKĮ ŽAIDIMĄ...

...visada pažaiskit bent dvi valandas, kad įsitikintumėte, patinka jis jums ar ne. Taip sako patirtis. Tiesa, su *Midnight Club* neprireikė nė pusvalandžio, kad atrasčiau visą šio monstro nuostabumą. Žaidime rasite apie 30 automobilių (jų skaičius dalinai priklauso nuo to, ar naudositės kodais ar ne :-)), tad renkantis automobilį problemų neturėtų kilti.

Daugelį atbaido vien mintis, kad žaidime nėra realios fizikos arba bent jau primityvaus „tiuningo". Tačiau visa tai — niekai. „Tiuningas" *Midnight Club II* reikalingas kaip šuniui penkta koja: viduje jo nereikia dėl to, kad mes laimime vis naujus automobilius, kurie tobulai suderinti vienam ar kitam važiavimo stiliui, vienai ar kitai trasai, vienokioms ar kitokioms važiavimo sąlygoms. Na, pavyzdžiui, *1971 Bestia* — ypatingai galingas, galiniais ratais varomas aparatas, nerealiai greitas, o važiuojant tiesiaja atrodo, kad automobilis niekada nesustos akceleravęs, rodos, niekada nepasieksim tos ribos, kai galėsim ištarti: „Pasiekiau dugną". Viskas būtų puiku, bet *1971 Bestia* turi ir ne tokių malonių savybių, pavyzdžiui, jos dydis ir plotis apsunkina manevravimą gatvėse, kuriose aktyvus eismas, be to, posūkiuose *Bestia* elgiasi kaip tikra bestija — ji nesuvaldoma. Tai ji veržiasi čiuožti plačiu lanku, tai verčiasi ant šono, tai staigiai „išpiešusi saulutę" sustoja. Taigi prieiname išvados, kad *Bestia* „užtiuninta" pamišusioms lenktynėms, kuriose svarbiausia — greitis.

Jei pastebėsite, kad trasoje jūsų laukia daugiau posūkių, rinkitės ne greitą, bet greičiau akceleruojančią mašiną, tuomet peržiūrėkite jos rodiklius — kuo didesnis bus





tarpusavio balansas, tuo paklusnesnį automobilį valdysite. Pavyzdžiui, *Emu* — gan lėtas, tačiau nerealiai paklusnus, gerą sukibimą turintis aparatas; *Monstruo* — taip pat paklusnus, tačiau šis raudonas žvėris mėgsta čiuožti, jis tinka greitoms ir vingiuotoms varžyboms, ypač tuo atveju jei esate apsigimęs „Drifteris".

Kiek kitaip galima kalbėti apie išorinio „tiuningo" nebuvimą. Šioje srityje širdis trokšta kažko daugiau nei tik automobilio spalvos keitimas. Keli ratų komplekčiukai, vienas kitas lipdukas ar įmantresnis spoileris — būtų viskas, ko reikia, tačiau to nėra. Antra vertus, žaidimo metu jūs net nematysite savo automobilio, nes tais itin retais momentais, kai jūsų žvilgsnis nukryps nuo gatvės ir joje vykstančio eismo, jūs žiūrėsite ne kur kitur, o į savo mini žemėlapį. Tokios pragariškos lenktynių sąlygos panaikina būtinybę dailinti savo automobilio išorę, tačiau žaidime esanti „replay" funkcija ją sugrąžina. Taigi dabar ir žinok, žmogau, kaip būtų geriau. Bet man ir taip gerai.

Kalbant apie fiziką, reiktų paminėti, kad bet kuris pasakęs, kad *MCII* žaidime neegzistuoja fizikos dėsniai, nusipelno būti uždarytas į šaltą, tamsią ir drėgną vienutę. Ir bent mėnesiui, kad turėtų pakankamai laiko apmąstyti savo žodžius. Reali fizika žaidime beveik neegzistuoja — tai tiesa, tačiau *MCII* pasižymi pačiu tobuliausiu arkadiniu fizikos varikliuku. Visa žaidimo aplinka sutverta tam, kad žaidėjas jaustų malonumą lėkdamas pamišusiu greičiu, ir kad kuo mažiau objektųverstų jį vardan saugumo atsisakyti greičio. Smagu vien tai, kad susidūrus su kitu automobiliu ar trinktelėjus į šalikelėje esantį objektą, mūsiškis keturratis nesustoja kaip įbestas. Jei tai tvirtas stulpas ar medis, mes sustabdomi, tuo tarpu liaunesni medeliai paprasčiausiai išnyksta ore, paskleisdami šūsnį žalios lapijos, žibintai pasakiškai kibirkščiuodami ir sukdamiesi skrieja oru, o tik nukritę ant žemės tampa kliūtimi mums... Nežiūrint į kai kurias grafikos klaidas, visi šie vaizdai atrodo puikiai, ir sužavės ne vieną.

ULTIMATE STREET RACER

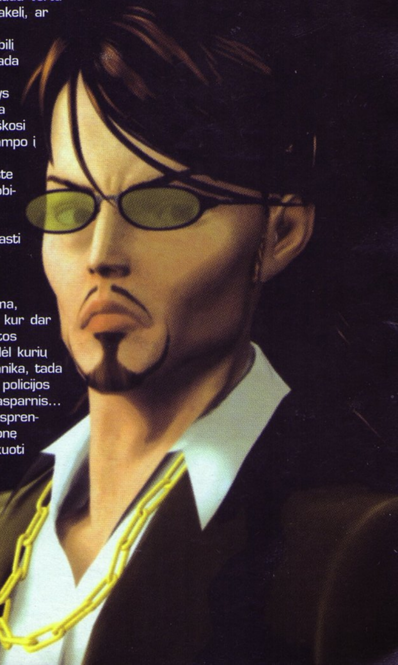
Kaip ir daugelis lenktynių žaidimų, *MCII* neturi vientisos istorijos ar pasakojamo siužeto. Mūsų lenktynių tikslas yra vienas — tapti geriausiais pasaulyje ir tuo pat metu įgyti kelias dešimtis „cutting-edge" automobilių.

Prieš kiekvienas varžybas mes susipažįstame su savo oponentu. Ekrane pasirodo gan karikatūriška fizionomija (išskyrus Julie, Jewel ir Gina, gražios pupytės :-)), kuri iš pradžių galvoja, o paskui prabyla į mus, mesdama iššūkį. Visi personažai puikiai dera prie savo kalbėsenos, aprangos stiliaus ir nuotaikų — įgarsintojai, animatoriai ir dizaineriai atliko išties puikų darbą, kurdami šiuos trumpučius vaizdo intarpus. Tiesa, keli garsintojai, sprendžiant iš balso ir intonacijų, jau dirbo kuriant *GTA: Vice City*, todėl dėl kalbos kokybės, manau, abejonių jums nekyla :-).

Beje tuo bendravimas su priešininkais nesibaigia. Visų varžybų metu jie replikuoja, tyčiojasi, ragina paskubėti, laido pagyras, žeria patarimus, pasakoja, kodėl mūsų nekenčia, pavydi mūsų šuolių... Trumpai tariant, jie gyvi, jie bendrauja su mumis, ir mums malonu... Bet iki tam tikros ribos. Jei vieną ir tą pačią trasą važiuosite 30-tą kartą, opcijose išjunkite priešininkų balsus, nes jie turbūt ir bus pagrindinė jūsų nesėkmių priežastis. Tiesa, nenustebkite, kad paminėjau skaičiuką 30. Pats tiek susipainiojęs nebuvau, bet pradedantiesiems, mano nuomone, tai gresia. Žaidimas gana sunkus, reikalaujantis kone tobulo ir sustyguoto mūsų kūno dalių darbo. Vėlesnės žaidimo trasos, ypač Paryžiuje ir Tokijuje, turi tiek subtilybių, kad kažkada išgirti *NFS HP2* kelio sutrumpinimai dabar atrodytų juokingai. Nesupraskite manęs klaidingai, *NFS* mano širdyje — vis dar vienas tobuliausių lenktynių žaidimų ant *PS2*, bet po pasivažinėjimo *Midnight Club* atrodo, kad atmintis nereikalinga žaidžiant *NFS*. Kažkada maniau kitaip...

Lėkdami gatvėmis pamatysite, kad visos trasos susideda iš įvairių apvažiavimų, kuriuos reikia atrasti, visos milžiniškų miestų gatvės yra atviros, tuo tarpu atžymos taškas yra tik vienoje iš jų. Štai čia ir prasideda visas smagumėlis.

Važiuojant smegenys stengiasi įsiminti visus priešų judesius ir savas klaidas, kad kitą kartą galėtų tuo pasinaudoti, pirštukai tuo metu atlieka vairavimo funkciją. Pasiekę pirmą atžymos tašką, sukame antrojo link. Tuomet smegenys imasi logistinių darbų, ieškodamos tiesiausio kelio tikslo link. Staiga gatvėje išnyra vilkikas — duodamas signalas smegenims. Šios žino, kad po tokio tipo vilkiku galima saugiai palįsti ir išnirti jau kitoje pusėje, tad siunčiamas signalas rankoms, kad šios nepaisytų reflekso ir nestabdytų, o lėktų tiesiai. Rankos paklūsta. Akys ieško posūkio, tuo pat metu analizuoja priešais lekiančio oponento trajektoriją, smegenys kalkuliuoja visus įmanomus variantus: kada panaudoti nitro, kada verta nusukti į siaurą takelį, ar pavyks rankoms suvaldyti automobilį ant dviejų ratų, kada pasinaudoti oro maišu... Smegenys kaista, rankos ima drebėti, akys blaškosi iš vieno ekrano kampo į kitą, šešių eismo juostų gatvė kimšte prikimšta automobilių, nėra laiko žvilgtelti į mini žemėlapį, kad atrasti sekantį posūkį, rodyklė, turinti pagelbėti, rodo tiesiausią ir, žinoma, ilgiausią kelią... O kur dar priešininkų sukeltos avarijos gatvėje, dėl kurių kyla sąmyšis ir panika, tada prisistato ratuoti policijos ekipažai ir sraigtasparnis... Smegenys neapsisprendžia, ar tęsti kelionę greitkeliu, ar rizikuoti lekiant kanalizacijos trasomis. Galų gale

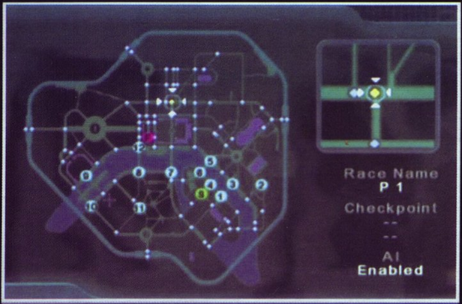


smegenys randa optimalų sprendimą ir imasi vadovauti, kol lenktynės dar neprarastos. Automobilis staigiai nukreipiamas į šalutinį kelią, tačiau jo gale esanti arka yra tokia siaura, kad pro ją niekaip nepralįsi. Akys panikuoja. Rankos dreba. Pumpuojasi adrenalinas. Staigi smegenų komanda rankoms — ir automobilis stojasi ant dviejų ratų. Pralėkus pro arką, akys pamato tokį vaizdą, kad jei turėtų burnas, imtų rėkti. Toliau nėra jokio kelio, o tik mažas lieptelis ir plati upė. Tačiau rankos jau pačios žino, ką daryti. Vikriai jungiamas nitro ir užgulamas svorio reguliavimo mygtukas, kad automobilis kuo ilgiau ir kuo tiesiau išsilaikytų ore. Skrydis. Skrydžio metu paprasčiausiai nukertama 20 procentų trasos, mes nutupiame tiesiai finišo zonoje. Akys užsimerkia, smegenys išsijungia, rankos paleidžia pultelį ir nušluosto kaktą padengusį prakaitą. Dar viena pergalė...

Pasistengiau nušviesti tik menką dalelę įtampos ir azarto, kurie lydi kiekvieną pasivažinėjimą. Nepamirškite, kad kartodami trasą beveik kas kartą važiuosite vis kitaip. Avarijos vers jus laviruoti gatvėmis, ko pasekoje galite pražiopsoti reikiamą posūkį, jūsų numatytą kelią gali užtverti autobusas ar vilkikas, po ratais gali pasimaišyti priešininko numuštas stulpas, be to, jus gali sumėtyti, galite patekti policijos akiratin, galite sulaužyti apsauginę tilto tvorą ir patekti visai ne ten, kur reikia, o grįžimui iš tokių vietų dažnai reikia daugiau nei kelių minučių...

Naujai atrasti apvažiavimai, skersgatviai ar rampos šuoliams visiškai keičia tolimesnį maršrutą, tad net 30-tą kartą važiuojant tose pačiose varžybose, jos tikrai bus unikalios, ir antrų tokių pačių nesulauksite. Unikalumas, greitis ir azartas — štai ko trūksta daugeliui arkadinių lenktynių, o vidurnakčio klube visa tai yra.

Žinoma, jei *Midnight Club II* mums siūlytų tik karjeros režimą, pagyrų jis nesulauktų, mat strigus kokiose varžybose, širdis trokšta pasiganyti po gatves nelenktyniaujant, pailsėti ir nusiraminti. *Arcade* režime jūs rasite kelias varžybų rūšis. *Cruising* — tai lengvabūdiškas pasivažinėjimas po miestą, *Circuit* galima važiuoti bet kurioje trasoje, kurią atrakinote žaisdami karjeros režime, o *Battle* savyje talpina net du žaidimus — *Capture the Flag* ir *Detonate*. Be to, *Battle* režime galite važiuoti ir su draugu, panaudoję *split-screen* funkciją, arba lenktyniauti su septyniais varžovais *on-line* (apie kurį mes nekalbam). Žinoma, didžiausia staigmena — tai *Race Editor* režimas. Ne ne ne, miestų kurti patiems neleis (anksti dar :-)), bet varžybų maršrutus galim nustatyti patys. Mums pateikiama pageidaujamo miesto išklotinė, ir mes ramia dūšia ir lengva ranka išmėtom po ją atžymos taškus, viską užsaugojam ir turim nuosavą maršrutą. Savo trasą galime bet kada užkrauti ir smagiai po ją pasivažinėti arba palenktyniauti su draugu, kuris net nenutuokia, kur mes sudėliojom atžymos taškus. Savo trasą galima paleisti ir žaidžiant *on-line* (apie kurį mes nekalbam).



DIDELIS. LABAI DIDELIS...

Visi trys miestai, kuriuose varžomės dėl geriausio iš geriausių vardo, dvelkia savotiškumu ir autentiškumu. Los Andželas žaidime pirmas, deja, pats blyškiausias, pats pilkiausias ir neįsimintiniausias. Kalbant atvirai, L.A. labai primena vieną iš *GTA III* salų — tamsus ir ne itin įspūdingas lenktynių žaidimui, tačiau jei atmintis nemeluoja, tai žavingas ir neaprėpiamas *action* žanrui. Paskubėkite tapti visų L.A. gatvių čempionu ir kraukitės mantą, nes jūsų laukia puiki kelionė į Paryžių.

Prancūzijos sostinė dvelkia senove, joje daug siaurų akmeninių gatvelių, kuriose zuja „mažalitrės" mašinytės (labai primenančios *Ford KA*), plačiosios gatvės ryškiai apšviestos. Paryžiuje jūsų laukia puikūs

pasivažinėjimai katakombomis, paskraidymai rampomis ir namų stogais, galėsite apsilankyti Eifelio bokšto papėdėje, Luvre, pralėkti po Triumfo Arka, užsukti į Notrdamo katedros vidų... Pasaka! Tiesa, iki *Getaway* lygio dar toloka, bet nereikia pamiršti, kad *Getaway* prasideda ir baigiasi Londone, o *MCII* nugalėję europiečius, vėl kelsime sparnus ir vyksime į metalinį, besistiebiantį aukštyn Tokijų.

Visas veiksmas vyksta naktį ar paryčiais, tad iš anksto pasiruoškite gan prastam matomumui, ypač jei gatvėse susitelkia rūkas ar lyja lietus. Šie dalykai vėlgi įtakoja įvykių eigą, nes esant rūkui matomumas sumažėja iki minimumo, tad posūkių pražiopsojimas tampa kasdienybe, o lyjant net patys stabiliausi automobiliai ima slysti ir posūkiuose tampa nepaklusnūs.

Grįžtant prie grafikos, reikia paminėti ir gan patrauklią specialiųjų efektų išvaizdą, o kai kurie jų (pavyzdžiui, virstantys elektros stulpai) tiesiog kvapą gniaužia. Automobiliai žaidime daužosi, tačiau nors jų išvaizda kinta, pažeidimo lygis neturi įtakos vairavimui. Kai automobilis sunaikinamas, jis automatiškai pakeičiamas nauju, ir mes tęsiame lenktynes. Arkada.

Kaip jau minėjau, dauguma objektų yra interaktyvūs, ir nors nelabai gražūs, jų yra daug, ir tai tikrai pagyvina žaidimą. Nepamirškime ir praeivių, kurie labai panašūs į sutiktus *GTA* žaidimuose. *MCII* praeivius taip pat galima suvažinėti, tačiau kraujo balų nesitikėkite. Lenktyniniai automobiliai skiriasi nuo kitų savo tviskančia išvaizda ir galingomis šviesomis, tačiau iš esmės jie nėra meno kūriniai. Kaip jau minėjau, dauguma žaidime esančių automobilių susideda vos iš keleto poligonų, tad yra kiek netašyti, vis tik *MCII* žaidime tikrai išvysite puikių transporto priemonių (*Victory*, *1971 Bestia*, *Monstruo* ir kt.).

Atsižvelgiant į lygių dydį, detalių gausą, miestų išskirtinumą, simplistinius bet gražius automobilius, atspindžius ir šešėlius, grafikos kokybe žaidimas pranoksta save. Paminint skrydžio, greičio ir nitro *boost'o* sukeliamus pojūčius, tenka pripažinti, kad žaidimas pranoksta ir mano lūkesčius, o nuostabus ir beveik netrukčiojantis kadrų sekos greitis galutinai suformuoja mano nuomonę. Esu patenkintas tuo, ką matau, ir ne kitaip.

SIDABRINIS EKRANAS

Žaidimo garso efektai neišskirtiniai ir standartiniai, kaip ir bet kurioje kitoje arkadoje. Jau minėjau puikų garsintojų darbą, tad nesikartosiu, o štai garso takelis tikrai išskirtinis. Iš pradžių buvau priblokštas tokio... hm... lėkštumo. Tačiau pamažu ir jis pradėjo patikti, kol galiausiai atsidūriau Paryžiuje... Išbandykite patys:

Vieta: Europa, Prancūzija, Paryžius, Eliziejaus laukai
Mašina: *Victory* arba *Bestia 1971*
Muzika: *Silver Screen (Shower Scene)*
Vidutinis greitis: 40 - 50 km/h

Žaidimui muzika nemaišo. Kaip ir priklauso arkadai, lenktynių metu ji groja kiek tyliau, susimaišo su aplinkos garsais, o vėliau labai triukšminga forma išsiveržia iš televizoriaus garsiakalbių. Tiesa, *Cruising* režime galime patys rinktis, kokios dainos klausytis (sistema primena *GTA* radiją), tačiau lenktyniaujant mūsų norų niekas nepaiso. Kiekvienose lenktynėse groja vis kitas kūrinys, tačiau tų pačių lenktynių metu jo keisti negalima. Muzikos stiliai vyrauja iš miesto į miestą, o kadangi tamsiaodžių muzika man ne prie širdies, tai buvo dar viena priežastis palikti Los Andželą. Paryžius ir Tokijus man kiek artimesni: europietiškas klubinis *techno* (Paryžius), progresyvus *techno* (Tokijus).
Tiesa, garsinis meniu apipavidalinimas vertas aplodismentų...

DALYKAI, APIE KURIUOS KAŽKODĖL NUTYLĖJAU

- Motociklai. Be abejo, jie turėjo tapti žaidimo pažiba, tačiau mano gyvenime vietos jiems neatsirado. Pernelyg didelė rizika lenktyniauti, tarp kojų turint virš 150 arklių ir tik porą ratų. Tačiau tai puiki pamaina, kai pabosta važinėti automobiliais. Motociklai neturi nitro, bet jiems to ir nereikia, nes ir taip yra supergreiti. Be to, skiriasi ir svorio paskirstymo dėsniai bei vairavimo technika. Žodžiu, motociklai, kaip ir žaidimo muzika — skonio reikalas. Bet kuriuo atveju tai yra puikus papildas ir geras vaistas nuo pernelyg ankstyvos senatvės, kuri taip dažnai apninka žaidimus.
- Žaidimo DI. Nieko ypatingo. Didesnį iššūkį meta pačios trasos bei jų struktūra, nei DI. Lenktynės išlieka nepaprastai azartiškos, o jūs niekada pernelyg neatsiliksite, tačiau būdami pirmieji, galinio vaizdo veidrodėlyje visada matysite oponentų šviesas. Neretai DI iškrės nelemtus pokštus, pavydžiui, kai jau matysite finišo liniją, varžovai staiga išlįs lyg iš po žemių ir finišuos prieš pat jus. Taip DI irgi naudojasi apvažiavimais, požemiais, rampomis ir t.t.
- Valdymas. Puikiai sukonfigūruotas ir ganėtinai patogus. Automobiliai paklusniai vykdo komandas net panaudojus nitro ar važiuojant ant dviejų ratų. Rankinis veikia taip, kaip ir turėtų veikti arkadoje, tai ne stabdis — o pagalbinė priemonė greičio išlaikymui posūkiuose. Vienintelis minusas tas, kad vairavimas įmanomas tik naudojant analoginę rankenėlę, o rodyklės skirtos tik muzikos keitimui. Blogai, kartais aš dievinu rodykles. Tačiau greičio reguliavimas naudojant analogines vairalazdes yra puikus ypač jei norisi paišsidirbinėti, pavyzdžiui, klausytis muzikos važiuojant 40 km/h greičiu.

Artojas

ĮDOMUMAS 88
Automobilių kiekis ir jų galimybių ribos nepaliks jūsų abejingas.

GARSAS 96
Puikiai parinkti ir suderinti standartiniai garso efektai. Puikus personažų garsinimas.

MUZIKA 91
Skonio reikalas, tačiau Cruising režime rinktis tikrai yra iš ko...

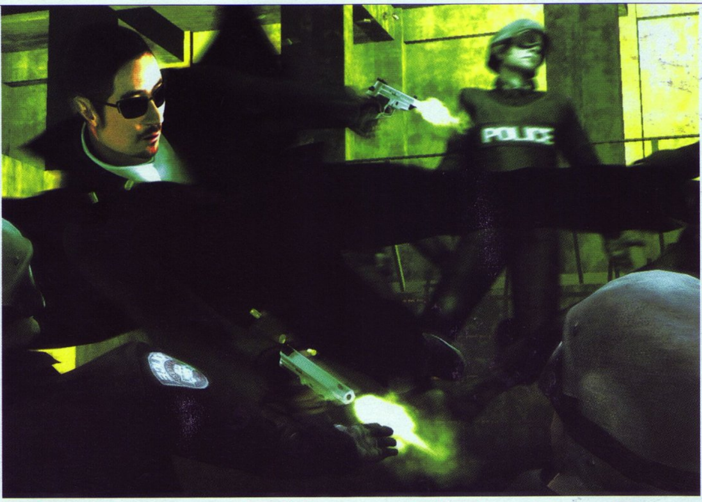
GRAFIKA 84
Prieš vertinant, būtina atsižvelgti į žaidimo mastus. MCII milžiniškas...

VALDYMAS 69
Puikiai suderintas arkadinėms varžyboms. Palaiko vairą.

IŠVADA
Kol nėra NFS Underground, MC II yra nepakeičiamas. Paskui žiūrėsim, o pažiūrėję būtinai parašysim.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
89



Enter The Matrix

Kūrėjas: Shiny Entertainment | **Leidėjas:** Atari | **Data:** 2003-05-16 | **Žanras:** veiksmo

Įeikite į Matricą. Įeikite į pirmąjį žaidimą, naudojantį nežmoniškai pelningą The Matrix licenciją. Neįmanoma žinoti, koks turėtų būti iš šios „skaitmeninės visatos“ gimęs žaidimas, kad patenkintų visus filmo gerbėjus ir žaidėjus, tačiau aišku, kad Enter The Matrix nenuvilia.

Ryčka

Išjungus visą reklaminį triukšmą, Enter The Matrix yra geras veiksmo žaidimas, naudojantis šaunius filmo elementus ir padorų variklį, veikiantį panašiai kaip Dead to Rights ar Max Payne žaidimuose. Tačiau ETM išsiskiria iš visų kitų viena svarbia ypatybe: be žaidimo kūrėjų prie jo darbavosi ir filmo režisieriai broliai Vačovskiai, todėl žaidimas nėra tik paviršutiniškas filmo perdirbinys, o atskira Matricos visatos dalis.

ETM siužetas keliauja kartu su The Matrix Reloaded filmu, pasakodamas paralelinę istoriją. Jei matėte filmą, pamenate, kaip į pagalbą Neo komandai buvo išsiųsti du laivai, viename kurių keliavo Niobe ir Ghost. Žaidime ir valdote šiuos veikėjus, o atlikdami misijas netiesiogiai padedate pagrindiniams filmo herojams. Įdomiausia tai, kad žaisdami išvysite beveik valandą laiko trunkančius video intarpus, kurie buvo filmuojami kartu su Reloaded filmu.

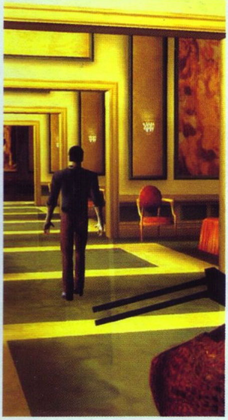
Ghost ir Niobe tyrinėja paskutinį sunaikinto laivo Osiris perdavimą (būtinai pažiūrėkite Animatrix anime serijų Final Flight of the Osiris filmuką — tai The Matrix Reloaded ir Enter The Matrix preliudija). Žaidimo misijos parinktos ne šiaip sau, o yra susijusios su filmo siužetu. Pavyzdžiui, misijoje, kur reikia sunaikinti elektrinę, jūsų rezultatai nulems Morfėjaus, Neo ir Trinity sėkmę filme.

Enter The Matrix žaidimą galėsite išvysti dviem rakursais. Galite rinktis valdyti Niobe ar Ghost, ir nuo jūsų pasirinkimo priklausys istorijos kelias. Veikėjų nuotykiai šiek tiek skiriasi, ir kiekvienas jų pabrėžia skirtingas stiprybes. Pavyzdžiui, žaidimo segmente, kur reikia bėgti nuo persekiotojų automobiliu, žaidžiant su Niobe vairuosite automobilį, o Ghost išlįs pro langą ir šaudys į priešus. Jei žaisite su Ghost, teks pačiam šaudyti ir ginti automobilį nuo užpuolėjų. Šie dvigubi nuotykiai iš tiesų praplečia žaidimą, nes norėsite jį pereiti iš abiejų pusių ir sužinoti, kaip istorijos susijungia.

The Matrix visatą iš kitų sci-fi pasaulių išskiria du dalykai: filosofija ir stilius. Apie filosofiją būtų galima diskutuoti ilgai (kas ir vyksta tarp kino žiūrovų), tačiau žaidime kur kas svarbiau yra stilius. Ketinimai žaidime atkurti stilingiausius ir įspūdingiausius filmo elementus, t.y. kovas, buvo gan abejotinas pasiūlymas, tačiau Shiny studijai tai pavyko. Bet koks kūrėjas gali pagal filmo licenciją sukurti spirk-suduok-šauk kovų sekas, tačiau Enter The Matrix kovos pralenkia visus iki šiol matytus bandymus. Jos sugeba sukurti beveik identišką

įspūdį, kaip ir filmo kautynės, o sulėtintas „bullet time" režimas, naudojamas jau daugelyje žaidimų, čia tiesiog stulbina.

Focus sulėtintas režimas sukurtas praktiškai toks, kokį matėme Matrix filmuose. Skrendančios kulkos palieka „susukto oro" pėdsakus, veikėjai atlieka realaus pasaulio fizikai prieštaraujančius judesius: bėgioja sienomis, vartosi ore vengdami kulkų, atlieka labai ilgus šuolius. Focus režimas ETM žaidime atlieka labai svarbią funkciją, nes nuo jo naudojimo priklauso, kaip sėkmingai įveiksite misijas.



Be „bullet time" kovų ir susišaudymų sekų, žaidime įmaišyta ir keletas jau minėto vairavimo ir šaudymo segmentų. Žinoma, tokia kintanti žaidimo eiga prideda jam įvairovės, tačiau šie epizodai nėra tokie smagūs, kaip bėgiojimas po aplinkas ir muštynės su priešais. Be to, jie sukurti ne taip kokybiškai, kaip galėtų būti, o ir valdymas nėra gerai suderintas. Vis tik smagu, kad Enter The Matrix bando sumaišyti ne vieną žanrą.

Pradedant žaisti ETM, reikia žinoti vieną dalyką. Nesitikėkite tik pradėję žaidimą tapti Matricos valdovais ir atlikti visus šauniausius triukus. Žaidimo pradžioje dar nežinosite, kaip atlikti specialius judesius ir kitas gudrybes, mat Enter The Matrix neturi jokio mokomojo režimo. Vietoj to, viskas po truputį paaiškinama pačiame žaidime pasirodančiuose informaciniuose languose. Kurdami žaidimą, kūrėjai mąstė apie įvairius žaidėjus, tad net pradinukams nebus per daug sudėtinga. Tam tikra prasme paaiškinami visi žaidimo galvosūkiai. Kai tik ilgą laiką nerasite kelio, jūsų laivo operatorius padės nusigauti iki sekančio tikslo. Taip pat nuolat rodoma kryptis ir atstumas iki reikiamos vietos. Žinoma, pagalba mažėja pasirinkus sunkesnius lygius, tad ir labiau įgudusiems žaidėjams bus ką veikti.

Žaisdami Enter The Matrix galite ir patys sau padėti. Kaip ir filmuose, yra galimybė „nulaužti" Matricą, pasinaudojus Hacking galimybe. Tai išties įdomus ir niekur nematytas žaidimo bruožas, leidžiantis ne tik įvesti kodus, bet ir perteikiantį jausmą, tarsi pats „Iendate" į Matricą ir kaip Neo valdote jos komandas.

Ankstyvosiose Enter The Matrix stadijose daugelis buvo susirūpinę, kad žaidimui nepavyks atkurti stilingos filmo išvaizdos. Atotrūkis tarp filmo ir žaidimo, žinoma, sumažėjo, tačiau žaidimo išvaizda nėra tokia pribloškianti kaip filmo. ETM spalvų gama gan blanki, kai kurios tekstūros nenublizgintos iki galo. Žinoma, ne vieną žaidimo sceną stebėsite išsižioję, tačiau bendras aplinkų vaizdas galėtų būti ir geresnis. Pagrindiniai veikėjai, laimei, yra labai puikiai sukurti. Jie atrodo taip tikroviškai, kaip įmanoma. Kovų metu jų animacija tiesiog žavi, tačiau bėgiojant ar lipant kopėčiomis, veikėjai atrodo kiek nelankstūs.

Vienas patogiausių dalykų, kuriant žaidimą pagal puikų filmą, yra galimybė į žaidimą perkelti muziką. Nors kai kurių žaidimų dizaineriai ir patingi tai padaryti, Enter The Matrix puikiai išnaudoja ir pritaiko dramatišką filmo muziką. Tiesiog malonu kautis sulėtintame režime, klausantis filmo garso takelio.

Enter The Matrix yra įvairialypis žaidimas. Vienose srityse jam sekasi puikiai, kitose jis galėtų ir labiau sužibėti. Matyt, kūrėjams paprasčiausiai pritrūko laiko tinkamai nupoliruoti visas žaidimo detales, kadangi reikėjo suspėti žaidimą išleisti kartu su filmu. Kaip bebūtų, tai vienintelis šansas patiems pasinerti į brolių Vačovskių sukurtą pasaulį. Mėlynoji tabletė mano burnoje jau tirpsta. Matrica mane turi.

SIUŽETAS 97
Filmo ir žaidimo siužetai nuostabiai papildo vienas kitą. Bravo, Vačovskiai.

GARSAS 66
Efektai neypatingi, Max Payne slo-mo pojūčiai buvo malonesni.

MUZIKA 55
Žaidime skamba filmuose naudota muzika, tačiau pateikta ji skystai...

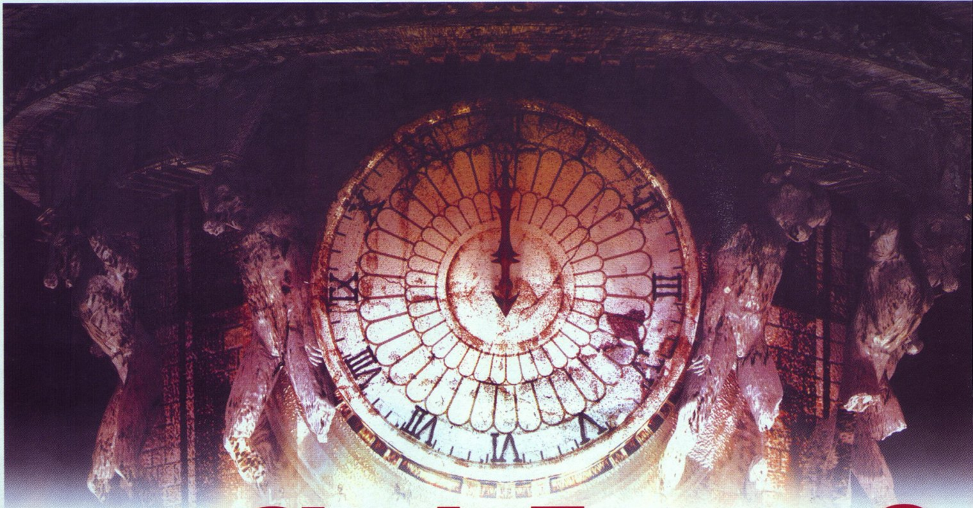
GRAFIKA 74
Gerai animuotos tik kovos scenos, aplinka vienoda, nors ir ganėtinai interaktyvi.

VALDYMAS 70
Iš esmės nebloga schema, tačiau vairavimo scenų galėtų ir nebūti...

IŠVADA
ETM nėra geriausias pasaulyje žaidimas, tačiau tikrai geriausias darbas, sukurtas pagal filmą.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
71



Pjovėjas

Clock Tower 3

Kūrėjas: Sunsoft | Leidėjas: Capcom | Data: 2003-06-27 | Žanras: siaubo

Kelias savaites mes su draugu praleidome Anglijoje. Čia susipažinome su jauna, tėvų netekusia šešiolikmete mergina vardu Alisa. Ji buvo kiek sutrikusi, tad mes diena iš dienos bandėme sužinoti, kas nutiko, kol galiausiai ji sutiko papasakoti. Vidurnaktį nuvykę į Londono parką, išgirdome žmonių ausiai dar negirdėtą istoriją, kuria daugelis nepatikėtų...

2002 m. ruduo, privati Londono mokykla

Brangioji Alisa,
Kaip tau sekasi? Galvoju apie tave kiekvieną dieną. Išsiunčiau tave į privačią mokyklą ir liepiau negrįžti 6 metus. Artėja tavo 15-asis gimtadienis, ir dabar tavo gyvybei labiau nei bet kada gresia pavojus. Alisa, kuo greičiau kur nors pasislėpk ir lauk, kol praeis tavo 15-asis gimtadienis. Žinau, kad aš tau nieko nepaaiškinu, bet paklausyk manęs ir negrįžk namo.
Su meile, mama Nensi.

— ...? Ką gi tai galėtų reikšti? — sunerimusi pati sau sukuždėjau.
— Alisa, tau skambina mama! — iš kito parkelio krašto pašaukė budinčioji mokytoja.

Nudžiugusi atsikėliau nuo suolelio ir nubėgau pakelti telefono ragelio. Pakėlusi jį suklusau, bet mama neatsiliepė, kad ir kiek šaukiau į ragelį. Supratau, kad kažkas dedasi, ir nuskubėjau tiesiai namų link.

Namai nepasikeitė, buvo tokie patys kaip ir vaikystėje. Tačiau kažkas buvo kitaip. Ši bloga nuojauta manęs neapleido, o atsivėrus bibliotekos durims netgi dar labiau sustiprėjo. Prieblandoje stovėjo tamsus vyriškis. Jo pasakyti žodžiai, kad mama niekada nebegrįš, sustiprino mano nerimą. Jis elgėsi taip, lyg mane pažinotų, bet keisčiausia, kad ir man atrodė, kad jį gerai pažįstu. Atsisukęs (jo veido nebuvo matyti) jis vėl prabilo savo šaltu balsu:
— Vaikeli, man tavęs reikia, todėl prašau, kad būdama Tamsoje neįsiveltum į bėdą.

Jis priėjo arčiau, pakėlė savo stambią ranką ir paglostė man galvą.
— Gerai?

Nespėjus man atsakyti, vyriškis trenkė mano galvą į stalą. Akyse ir galvoje akimirksniu pradėjo cypti taip smarkiai, kad man norėjosi rėkti, bet susitvardžiau, nes tai niekuo nepadėtų mano mamai. Netrukus pajutau veidu sruvenant šiltą srovelę, o ją palietus įsitikinau, kad tai — kraujas. Atsisukau ten, kur stovėjo skriaudėjas, bet jo jau nebuvo.

Vos ne vos užkopiau į savo kambarį, o kadangi neturėjau tvarsčių, pasitenkinau tuo, kad pavyko nusausinti vietą, iš kurios

tekėjo kraujas. Išėjau į prieškambarį ir pasukau link mamos kambario, bet kelią pastojo durys. Ant jų buvo išgraviruotas švytintis ženklas — piktograma, kuri reiškia apsaugą nuo demonų, Esybių. Nežinau, iš kur tai žinojau, bet žinojau.

Palietusi rankeną atšokau, nes kažkokia jėga neprileido manęs prie durų. Neliko nieko kita, kaip tik grįžti atgal. Pastebėjau, kad židinio ugnis staiga užgeso, o jo sienoje žiojėjo plati anga. Vedama smalsumo įlindau vidun. Priešais stovėjo moters statula. Ji verkė kraujo ašaromis ir po minutėlės pasvirusi galva nulūžo. Joje buvo mamos laiškas ir buteliukas. Laiške buvo rašoma:

Alisa, jei skaitai šį laišką, vadinasi manęs nepaklausei ir grįžai namo. To, ką tu padarei, nebepakeisi, tad pasistengsiu tau padėti. Šis buteliukas pilnas šventinto vandens, kurio atsargas gali papildyti kiekviename liūto fontane. Švęstu vandeniu galima atbaidyti ir laikinai pristabdyti Esybes arba Subordinatus, taip pat švęstas vanduo atidaro duris, kurios yra paženklintos piktograma. Naudokis juo tik tuomet, kai iškyla būtinybė. Saugokis, vaikeli.

— Subordinatai, Esybės, apie ką ji čia rašo? — paklausiau savęs, lyg tikėdamasi sulaukti atsakymo. Tačiau kažkaip žinojau, ką daryti toliau. Jeigu viskas, ką parašė mama, yra tiesa, reikia grįžti prie piktogramos apsaugotų durų. Užsimojusi aplaisčiau piktogramą ir ši, visa paraudonavusi, sudužo — kelias laisvas!

Ėjau tamsiu koridoriumi ant pirštų galiukų, bijodama, kad kas nors gali išgirsti, nors tai juk buvo mano namai. Labai skaudėjo pramuštą kaktą, tad ašaros vis dar riedėjo skruostais. Už durų dešinėje (jos, kiek tik siekė mano prisiminimai, visad buvo uždarytos) pasigirdo krebždenimas, tad patraukiau jo link. Pridėjau ausį prie durų ir įsiklausiau...

...Trenksmas buvo stiprus, ir aš nuvirtau ant grindų, įsitaisiusi dar vieną mėlynę galvoje. Durys daužėsi it pašėlusios, bet neatsivėrė. Iš vidaus sklido aimanos, o pro durų plyšius tekėjo kraujas. Klykdama atsitraukiau nuo artėjančio kraujo ir atsistojusi įbėgau į mamos kambarį, paskui save uždarydama duris.

Pamažu alsavimas sulėtėjo ir galėjau orientuotis aplinkiniame pasaulyje. Atmerkusi akis apžvelgiau tamsų ir tylų mamos kambarį. Jos pačios nebuvo nė kvapo. Atsidusau ir atsisėdau ant lovos, sunerdama kelius ir žinodama, kad mamos nėra ar, kaip minėjo tamsuolis bibliotekoje, ji išvis nebesugrįš.

Po paklode ranka užčiuopiau knygą. Ištraukiau ją ir atskleidžiau tą vietą, kuri buvo pažymėta skirtuku. Savo nuostabai puslapyje išvydau vyriškio iš bibliotekos atvaizdą ir jo aprašymą.

Žymus kūrinys, atliekamas pianinu, pasigirdo netikėtai. Aš pašokau, numesdama knygą ant žemės, mat puikiai žinojau, kad namie nėra pianino. Grotuvas nesisuko. Pradėjau panikuoti, pasaulis ėmė suktis aplink mane, netyčia užkliuvau už kėdės ir parvirtau, matydama tik sulietas spalvas. „Bėk link durų!" pagalvojau ir pabandžiau tai padaryti. Atrodė, kad keli metrai, skiriantys mane nuo durų, virto keliais kilometrais. Kojos apsunko, rankos tapo lyg medinės, tačiau, nors ir praėjus amžinybei, duris vis tik pasiekiau. Atidarius jas išvydau šviesą ir, neiškentusi šiurpaus pianino grojimo, nėriau į ją.

Laikas ir vieta nežinomi

Aplinka, kurioje atsidūriau, nebuvo panaši į jokią mano namų vietą. Tai buvo metalu apkaustytas ilgas koridorius. Išėjusi laukan pirmiausia pamačiau didelį dviaukštį autobusą, deja, prastos būklės. Buvo gili naktis, tačiau aiškiai matėsi degančios mašinos, apgriuvę ir vis dar pleškantys pastatai, kraujas. Visur buvo daug kraujo. Dvokas buvo nepakeliamas.

Paėjau skersgatviu ir staiga sprogimo banga pakėlė mane į orą. Netoliese sprogo dar dvi bombos, kurias paleido virš galvos praskridę lėktuvai. Ačiū Dievui, atsipirkau tik lengvu apsvaigimu ir mėlynėmis, o keisčiausia buvo tai, kad lėktuvai buvo labai panašūs į vokiečių Junkersus. Ne, aš apsirikti negalėjau, tai buvo nacių bombonešiai, kurie nebenaudojami jau daugiau kaip 50 metų...

Nelabai suprasdama, kas čia vyksta, patraukiau toliau. Nosį užpuolė dar didesnis dvokas, tad neištvėrusi užsidengiau. Tuoj pamačiau ir jo sukėlėją: prie telefono būdelės gulėjo krauju pasruvęs lavonas, čia išbuvęs, matyt, kelias dienas. Pasibjaurėjusi nusisukau ir susidūriau akis į akį su... šmėkla. Taip, šmėkla, kitaip jos nepavadinsi. Ji visa švytėjo, buvo pusiau permatoma ir liūdna. Aš žiūrėjau į ją pamažu traukdamasi atgal ir stebėjau, kaip jos liūdnas veidas virsta į pamišėlišką fizionomiją. Užkliuvau už akmens ir kritau ant žemės. Prieš akis prabėgo visas mano gyvenimas. Aš bijojau, bijojau taip, kaip dar niekada gyvenime. Ji stovėjo virš manęs, vėl liūdna ir... graži. Šmėklos akys nukrypo į mano

ranką, ir aš pastebėjau, kaip ji žiūri į žiedą, kurį buvau nusipirkusi vienoje iš gatvės parduotuvių. Sutelkusi visą drąsą prabilau:

— Nori? — pradėjau mautis žiedą.

— Imk, man vis tiek jo neprireiks.

Šmėkla paėmė žiedą, pažiūrėjo į lavoną, tada vėl atsisuko į mane ir nusišypsojusi gražiausia šypsena, kokią man kada nors teko matyti, išnyko.

Iš gatvėje besimėtančių laikraščių sužinojau, kad esu 1942 m. (II pasaulinio karo metu) bombarduojamame Londone. Mačiau dar kelias šmėklas, tik žiūrėjau iš toli, juk nežinia, ar ir šios būtų taip gerai nusiteikiusios. Nors jau truputį apsipratau su visur besimėtančiais lavonais, žiūrėti ir jausti juos buvo nejauku.

Buvau suirzusi ir mane dar labiau trikdė prakeiktas pianino grojimas, prasidėjęs iškart po pirmosios šmėklos pasirodymo. Tas garsas aidėjo per visą miestą ir, mano manymu, sklido iš netoliese stūksančių rūmų.

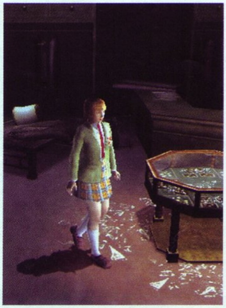
Atsidūrusi kažkokioje kostiumų parduotuvėje pradėjau lipti laiptais. Viršuje, už karinių durų sklido kraują stingdantys riksmai ir nežmoniškas juokas. Staiga durys atsivėrė, ir į priešais esančią sieną tėškėsi kruvinas merginos lavonas, po sekundėlės sunkiai nukritęs man prie kojų. Kaukdamas ir šnopuodamas iš kambario išlindo padaras, dešinėje rankoje laikydamas milžinišką kruviną kirvį.

— Cha cha, aš nužudžiau ją, — ištarė pamišėlio balsu. — Dabar nužudysiu ir tave, cha cha cha... mažyte!

Galvoti teko tik dalelę sekundės. Reikėjo veikti. Peršokusi pertvarą ir vos neatsidūrusi po padaro kūju, praspyriau pirmas pasitaikiusias duris. Negalvojusi pasislėpiau už užuolaidų. Tamsa apsupo mane, tad jis neturėtų manęs pamatyti.

Išgirdau, kaip padaras atlapojo duris ir užkaukė, iškėlęs galvą į viršų. Pajutau, kaip jis slinko pro pat užuolaidas. Bijojau, kad neišgirstų pašėlusiai plakančios širdies... ir neužuostų manęs, mat vaikščiodamas po menę uostinėjo visus kampus. Man pasisekė. Girgždančiais laiptais jis užkopė į antrą aukštą ir pranyko tamsoje. Greit iššokusi iš savosios slėptuvės pasileidau prie lauko durų. Atidariusi jas, ant žemės išvydau kažkokią rankeną, kuri man pasirodė keista ir dar nematyta, todėl ją ir pasiėmiau. Vėliau kelias valandas padaras mane gainiojosi po visą miestą, kol galų gale užstrigo kažkur ant plento. Pagaliau jo atsikračiau.

Atėjau į vietą, primenančią didelę turgaus aikštę. Jau žengiau toliau, kai nuo namo stogo tiesiai priešais mane nušoko pažįstamas padaras. Jis pasižiūrėjo man į akis ir nusišypsojęs vilkolakio šypsena iškėlė



kūjį virš galvos. Supratau, kad atėjo kovos laikas — jis arba aš. Keista, bet visiškai nebijojau. Tikriausiai drąsiau jaučiausi dėl tos keistosios rankenos, tad greitai ją išsitraukiau. Rankena pradėjo švytėti ir iš abiejų jos galų išlindo spindintys strypai. Rankoje turėjau lanką. Laikas tarsi sustojo. Neskubėdama įtempiau templę ir atsirado strėlė. Nusitaikiau ją į išsišiepusį išsigimėlį.

— Iki, padare! — užrikau.

Geltonuojanti strėlė pervėrė žvėries snukį ir keli mus skyrę metrai virto kraujo klanu...

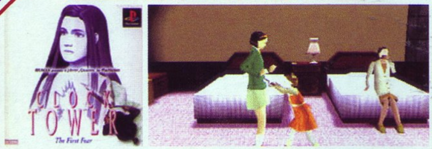
Clock Tower, 2002 m.

Praslinkusios kelios valandos (nors atrodė kaip keli mėnesiai) buvo tikras žinių rinkimas. Įveikusi padarą su kūju, atsidūriau namie ir tada man buvo lemta sužinoti, kad esu magiškomis galiomis apdovanota Rūderė, kuri privalo kovoti su Subordinatais ir Esybėmis. Pasirodo, mano galios suaktyvėjo sulaukus 15-os metų ir galėjo išlikti iki kol man sueis dvidešimt. Taip pat sužinojau, kad Esybės yra sielos, pasilikusios šiame pasaulyje, nes dar kažko (dažniausia piktų darbų) nepadarė. Subordinatai — tai į mirusiųjų kūnus persikėlusios Esybės, labai žiaurūs padarai. Jų galia auga sulig kiekviena nužudyta Rūdere, kurios karta iš kartos su šiais priešais kovoja nuo neatmenamų laikų. Vienas iš Subordinatų buvo ir mano sutiktas padaras su kūju, vėliau teko susidurti ir su kažkokiu dujininku, pakvaišėliu Fredu Kriugeriu, apsėstais broliu ir seserimi.

Stoviu pačioje Clock Tower viršūnėje, priešais tamsų vyriškį, kurį pirmą kartą mačiau savo namų bibliotekoje. Stoviu pačiame blogio ir gėrio pasaulio centre, stoviu prieš tamsos valdovą... Demonas apnuogino kalaviją ir puolė mane taip greit, kad vos spėjau išvengti smūgio. Iš anksto paruošta stipriausia strėlė įsmigo į padaro nugarą, taip sukurdama energijos lauką, iš kurio jis negalėjo ištrūkti. Demonas po netikėtos atakos bandė judėti artyn, kai į jį viena po kitos susmigo tuzinas spindinčių strėlių.

Grobuonis pasruvo krauju, bet jam tai buvo nė motais, o ištaręs užkeikimą tik nusijuokė. Pradėjau grimzti kraujo liūne. Kad ir kaip stengiausi, negalėjau iš jo ištrūkti. Aplink laikrodžio bokštą pradėjo sklandyti dvasios, naktis virto dar didesne tamsa. Mirusieji maldavo manęs išvadavimo, o bokštas linksminosi. Kažkur toli esantys vaikai nė neįtarė, kad niekada nebebus laimingi. Gamtos spalva niekad nebebus žalia, ji bus kaip tamsiausia naktis. Bet šito aš nemačiau,

Clock Tower istorija



Pirmą kartą Clock Tower pasirodė dar 1995 metais SNES platformoje. Tiesa, žaidimą išvydo tik japonai.

PlayStation konsolėje Clock Tower pasirodė po kelerių metų. Žaidime pasakojama apie žudiką lunatiką vardu Žirklininkas. Maniakas jau nužudė 10 aukų. Žaidėjui tenka psichiatro arba vienintelės išsigelbėjusios Žirklininko aukos vaidmuo. Reikia išsiaiškinti Clock Tower žudynių paslaptį ir atskleisti, kas slypi po Žirkliarankio veido tinkleliu.

Dar po dvejų metų, 1999-aisiais, išėjo antrasis Clock Tower žaidimas — The Struggle Within. Pagrindinė žaidimo herojė buvo Alisa Heil. Mergaitė perėjo intensyvią psichoterapiją, kad atsikratytų žudikiškos jos prote slypinčios šmėklos. Vienintelis dalykas, ką Alisa žinojo apie šį paslaptingą žudiką, tai buvo jo vardas — Ponas Beitsas. Taigi mergaitė keliauja išsiaiškinti tamsiąją Clock Tower paslaptį.

Antrasis žaidimas veikė taip pat, kaip ir pirmasis Clock Tower, tik buvo stipriai praplėstas: painesnis siužetas, 13 skirtingų pabaigų, inventoriaus sistema.

negirdėjau ir nejutau, nes širdį pervėręs skausmas buvo begalinis.

Padaras ištraukė kalaviją, pasižiūrėjo į mano krauju pasruvusį kūną ir lėtai patraukęs ranką leido man kristi ant žemės. Lengvai nusileidęs kūnas net nepajuto skausmo.

— Kelkis, kelkis gi tu pagaliau! — išgirdau žodžius mirties agonijoj. Sapnas... ar tikrai?

— Aaaaaaaa!

— Ei, ei, ramiau, tai tik sapnas, — nusijuokė draugas. — Beje užmiršai išjungti konsolę, kelias valandas diskasukyje nerimo Clock Tower.

— A? Kas? Ką čia veiki? — nesusigaudžiau, — ...!? atleisk, sapnavau...

— Taip taip, mačiau, girdėjau — rėkei kaip pamišęs, — tai pasakęs pasukiojo pirštą prie smilkinio.

— Ai, nereikia, gerai? — susiraukiau. — O kiek dabar valandų?

— Dešimta vakaro, todėl greičiau eik rašyti savo straipsnį. Sakei, kad rytoj turi būti baigtas. Tu eik, o aš dabar kiek paturėsiu pultelį :).

— Gerai, tik nepersižaisk.

Nupėdinau į kitą kambarį ir prisėdau rašyti.

Apie viską po truputį

Clock Tower 3 — ne toks, kaip kiti siaubo žaidimai. Čia nesišvaistysite šaltaisiais ginklais, nepleškinsite šautuvais, nenaudosite vaistinėlių ar gydomųjų preparatų, nejausite malonumo žudydami priešus. Vienintelis dalykas, kuris jus ves per visą žaidimą bus jūsų baimė. Nevaikščiosite dideliuose namuose, neslankiosite ilgais koridoriais. Jūsų neapgaubs slegianti Silent Hill atmosfera. Nesutiksite zombių, legendinių monstrų ar dešimtarankių pabaisų.

Čia jūs matysite dvasias, pamišėlius ir baimę. Vietoje ginklų rankose turėsite tik buteliuką su šventu vandeniu ir lanką, naudojamą tik kovose su bosais. Virš jūsų galvos bus ne lubos, o dangus. Nuolat gaubs naktis. Jūs neturėsite gyvybės matuoklio, nes vietoj jo rasite panikos matuoklį, kuriam kylant vis prasčiau seksis suvaldyti žaidimo herojė. Ji nebus nei policininkė, nei patyręs karys, nei burtininkė, o paprasta penkiolikmetė mergina. Baimė jai buvo visai svetimas dalykas, nes Alisa gyveno ramų gyvenimą. Tačiau taip buvo iki šiol.

Atidarydami kokias duris ar lipdami laiptais, žaidime nestebėsite filmuko kaip tai vykdoma, o patys turėsite viską daryti. Sakykime, paspaudžiate mygtuką, ir durys atsiveria, tada galvojate, ar eiti vidun, ar ne. Einant keliu, žaidimas nesikraus, o tik keisis vaizdas. Tas pats nutiks ir ant laiptų, kurių viduryje galite sustoti.

Valdant Alisą galima ir atsitūpti. Jei kur nors nepralendate, galima pralįsti einant keturiomis. Pats valdymas sukonfigūruotas puikiai, pultelis visiškai paklūsta žaidėjui. Kamera kiek kvailai elgiasi, bet tai netrukdo.

Jau pirmosiomis žaidimo minutėmis pajusite, kad veiksmas vyksta Anglijoje. Britiškas akcentas girdisi gan aiškiai. Žaidimo garsai puikiai dera. Įprastas, ramus garso takelis lydi visą žaidimą, aktyvesnė muzika pasigirsta priartėjus Subordinatui. Pašaliniai garsai taip pat randa kada įlįsti, dažniausiai netinkamiausiu metu.

— Uchhhh, na, atrodo pabaigiau tekstą, turėtų kažkam padėti užpildyti spragas, — sumurmėjau pats sau. — O ką tas pamišėlis ten žaidžia? Garsai net čia girdisi.

Pasitraukiau nuo stalo ir nuėjau į kitą kambarį. Triukšmas buvo labai garsus, bet kai atidariau duris įsiviešpatavo tyla. Kambary nieko nebuvo: nei draugo, nei įjungto televizoriaus. Žengiau į jo vidurį.

— Na, išlįsk, kokius čia pokštus kreti?

Kažkas užlašėjo ant žemės, tad aš pasilenkiau ir perbraukiau pirštais raudoną dėmelę. Šalia jos nukrito dar viena. Nustebęs pažvelgiau į lubas, kruvinas ir išdraskytas. Mane pradėjo pykinti. Apsižvalgiau — nieko. Čia tik dar vienas sapnas, tik sapnas. Turbūt vėl užsnūdau berašydamas.

— Ha ha ha, nejaugi? — pasigirdo mano draugo balsas.

Atsigręžiau ir pamačiau jį. Bet dabar jis buvo kruvinas, bjaurių veido bruožų, o rankoje laikė virtuvinį peilį.

— Pjovėjau, pažaiskim su konsole, prisėsk ant sofos, — cypiančiu balsu prašneko.

— Nelįsk prie manęs! — pradėjau trauktis balkono link.

Draugas-priešas pradėjo vytis, bet aš jau stovėjau balkone, žiūrėdamas stiklinėmis akimis į iš kažkur išdygusi laikrodžio bokštą, tamsų kaip pats žodis "naktis".

Negalėjau patikėti, negi Clock Tower manęs niekada nepaliks ramybėje, nejaugi aš visą gyvenimą būsiu priverstas gyventi baimėje?

— Taip, Pjovėjau, prieš tave yra CLOCK TOWER! — čaižus juokas nustelbė viską aplinkui.

Kalba Aleliumas

Clock Tower 3

Galerija
Pereikite žaidimą ir atrakinsite „Cinema Theater" opciją, kuri bus pagrindiniame meniu. Nueikite į ją ir paspauskite R1 — galėsite stebėti žaidimo kūrėjų paruoštą siurprizą.

Alternatyvūs drabužiai
Pereikite žaidimą ir atsidarykite išsaugotą žaidimą, norėdami pradėti naują žaidimą. Turėtumėte gauti raktelį, kuriuo reik atrakinti drabužinę spintą Alisos kambaryje. Jei sugebėsite atrakinti, gausite 5 naujus drabužėlius.

Stiprus šūvis
Jei nežinote, kada iš lanko iššauti strėlę, kad ne tik pataikytumėte, bet ir šūvis būtų stiprus, prieš iššaunant reiktų suskaičiuoti bent jau iki dešimties (10 sekundžių).

Ištrūkti iš panikos režimo
Norint ištrūkti iš panikos, jums reikia arba naudotis Lavender Water, arba bėgant kartu su Alisa palaukti, kol ji sustos, ir tuomet daug kartų spausti X, kol jis galės iš naujo judėti.

Atsikratyti kandžių
Kandys ne visada gali būti jūsų draugai, tad tenka jų ir atsikratyti. Geriausias būdas yra naudoti Holy Water arba daug kartų spausti X, kol Alisa pasakys „Get off".

SIUŽETAS 80
Nesunkiai pakeičia realybę, sunku atsispirti, ir įtikinti save, kad tai — tik žaidimas.

GARSAS 80
...

MUZIKA 80
...

GRAFIKA 75
Tamsu, tačiau jaučiama maloni aplinkų įvairovė.

VALDYMAS 70
Standartinė horror-survival schema.

IŠVADA
Clock Tower vis dar galima vadinti vienu iš baisiausių ir originaliausių visų laikų žaidimų.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
89

Rugrats: Royal Ransom

Kūrėjas: Avalanche Software | **Leidėjas:** THQ | **Data:** 2003-04-25 | **Žanras:** platforma

Nickelodeon ir THQ sukirtimas rankomis garantavo laviną ne itin įspūdingų licencijuotų žaidimų. Tačiau gerai pagalvojus, tokios sutartys turi prasmės. Juk maži vaikai negali žaisti sudėtingų žaidimų, kurie juos labiau sunervina nei linksmina. O iš paprastų žaidimų vaikai nieko ypatingo nereikalauja. Kūrėjai ir leidėjai tuo, žinoma, ir naudojasi, todėl žaidimus vaikams „kepa atbulomis rankomis". Rugrats: Royal Ransom yra vienas tokių darbų, bandančių balansuoti ant paprastumo ir blogos kokybės ribos. Kur jis linksta, rodo vertinimo skaičiukai.

Prašome parodyti licenciją

Royal Ransom gan gerai išpila visą Rugrats „mistiką". Istorija, kaip ir priklauso — „intriguojanti ir paslaptinga". Žaidimo pradžioje mažamečių gaujai atitenka revoliucinis žaislas skambiu pavadinimu Play Palace 3000. Ganėtinai mažytis daikčiukas išsilanksto į didžiulę tvirtovę, kurioje yra devyni lygiai ir krūva mini žaidimų. Kaip sakant, patys pasistatot sau žaidimų pilį :). Pasinaudojusi galimybe, išdykėlė Andželika pagrobia visus vaikučių mėgiamiausius žaisliukus, o atiduoti žada tik tada, kai kiti prisižadės būti jai ištikimi. Likusioji gaujos dalis to tikrai nenori, tad Tomis, Čakis, Filas, Lil ir Kimi iškeliauja kovoti, nugalėti Play Palace 3000 tvirtovės pasaulius ir sugriauti Andželikos planus dominuoti žaidimų aikštelėje. Visai nevaikiškos užmačios, ar ne?

Genialumas paprastume

Žaisdami galite valdyti bet kurį iš Rugrats. Žinoma, džiaugsmo tai suteiks tik tiek, kad matysite skirtingą vaikėzą, mat visi jie turi lygiai tokias pačias savybes ir yra vienodai valdomi. Vaikėzų judesių bibliotekoje — būtini išgyvenimui platforminiame žaidime veiksmai: šokinėjimas, dvigubas šokinėjimas ir privalomasis užpakalių trankymas. Išgyventi gal ir išgyvensite, tačiau likusio tuzino judesių ir įvairių įtaisių, randamų kituose platforminiuose žaidimuose, čia neaptiksite. Dar linksmiau, kad nepaisant fakto, jog yra tik trys judesiai, juos atlikti netgi labai sudėtinga. Šokinėjimo mechanizme šlubuoja paviršių pagriebimai, o gausybė nematomų sienų apsunkina navigaciją po lygius. Kūrėjai bando mus pradžiuginti bent jau gausybe įvairių dalykų, kuriuos reikia rankioti: baterijas, kurios atidaro naujus lygius, pinigus, kuriuos galima išleisti naujų veikėjų atrakinimui ir panašias vertybes. Širdingai dėkui nors už tai.

VA Faktai

Pramuštgalviai

Rugrats — animacinis serialas, bandantis parodyti, kaip pasaulį mato mažyliai. Serialas kuriamas nuo 1991-ųjų metų, o kurį laiką jį galėjome matyti ir Lietuvos televizijų eteryje. Seriale vaidina daugybė mažučių vaikučių, kurie nuolat įsivelia į kokias bėdas ir pridaro šunybių. Smagiausia filmuke tai, kad viskas rodoma iš vaikų pusės, kaip jie supranta arba, tiksliau pasakius, kaip nesupranta suaugusiųjų ir gyvena pagal savo „politiką". Serialas susilaukė ir dviejų kino versijų — The Rugrats Movie ir Rugrats in Paris.

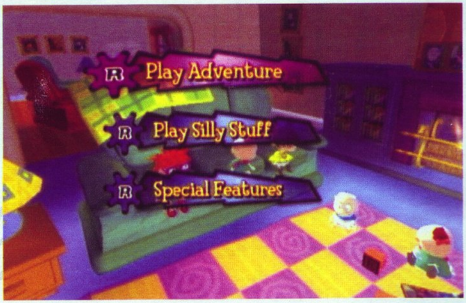
Tai nervina

Kiekvienas Play Palace 3000 lygis yra padalintas į keletą sekcijų, kurių kiekvienoje reikia atlikti pagrindinę užduotį. Paprastai jus nusiunčiami į išmėtytų po aplinką daiktų medžioklę. Tuo retu atveju, jei netyčia nerastumėte daikto, jums padės magiškas kamuolys padėjėjas. Padės pačia tikriausia prasme: tiesiog paims už rankutės ir nuves prie reikiamo daikto.

Nematomos sienos, magiškas padėjėjas ir paprastos aplinkos mažiesiems žaidėjams smarkiai palengvina dalią beieškant daiktų, tačiau jei jie netyčia susimaus, turės pradėti lygį iš pradžių, prarade visus surinktus daiktus. Kadangi kiekviename lygyje voliojasi tik keletas sveikatos padidintojų, daugelis nepatyrusių žaidėjukų, kuriems ir taikomas šis žaidimas, gali neįveikti lygio ir baisiai supykti.

Dulkių siurblys prarijo pelę

Laisvu nuo slankiojimo po aplinkas metu dalyvausite įvairiuose minižaidimuose — dar vienas kūrėjų bandymas prikelti mus iš nuobodulio. Dažniausiai teks vairuoti įvairias transporto priemones ir dalyvauti trijų lenktynių setuose. Laimėjus visas tris, keliausite toliau. Transporto priemonės gan įdomios: vairuosite valtį vingiuota upe, bandysite suvaldyti mėnulio bagį ant iš sūrio padaryto mėnulio (!?) ir kitaip rodysite savo vairuotojo sugebėjimus. Kituose mini žaidimuose teks kautis sniego gniūžtėmis ar išsiurbti kiek įmanoma daugiau pelių (besiurbiant tiktų lyrinės eilės: dulkių siurblys prarijo pelę / aš ją ištraukiau ir paleidau / į sieną... :). Mini žaidimai, be abejo, smagūs, tačiau labai paprasti. Jei jau žaisite šį žaidimą, perduokite valdymo pultelį savo jauniausiajam broliukui ar sesutei.



Bjaurieji Rugratai

Rugrats („Pramuštgalviai") yra animacinis serialas apie vaikučius (žr. faktuose). Jei teko matyti šį animacinį filmuką, žinote, kad Rugrats tikrai neišvaizdūs, nedetalūs ir labai supaprastintai stilizuoti. Royal Randsom tuo tik džiaugiasi ir lengvai atkuria šį veikėjų stilių. Visi vaikėzai atrodo taip, kaip animaciniame filme, jų veidai animuoti realiu laiku, o animacija gan neblogai sujungta su dialogu. Aplinkos nepaprastai paprastos, o jų tekstūros kartojasi kaip besisukantys fonai senuose filmuose.

Kamerą kontroliuojate patys, tačiau ji retai jūsų klauso, o numatytas jos žiūrėjimo kampas rodo per daug žemės ir per mažai teritorijos priešais jus. Kada vis tik priverčiate kamerą klausyti ir stengiatės gerai apžiūrėti aplinkas, pradeda pykti pats grafinis variklis: iš bėgimo ristele pereina į šliaužimą ir gąsdinasi „nulūžti". Vaizdus dar bando gelbėti siužetą priekin stumiantys video intarpai, tačiau jie neužima pilno ekrano, tad efektas ne toks stiprus.

Tėveliai, būkite atsargūs

Gal ir magėtų Rugrats: Royal Ransom įteikti savo vaikučiams kaip dovanėlę, tačiau žaidimo padrikas šuolių valdymas ir nervinanti kamera garantuos jūsų jauniesiems visišką nervų pakrikimą. Jeigu jau jie baisiai mėgsta tą filmuką, nupirkite jiems kokią vaizdo kasetę ar DVD, tik susimildami neprileiskite jų prie Royal Ransom žaidimo. Ačiū.

PLIUSAI & MINUSAI

+ lengvai suprantamas žaidimas
+ galimybė valdyti populiariuosius „Pramuštgalvius"

– labai mažai galimybių
– tragiškas valdymas
– vardinkite patys...

SIUŽETAS 56
Vaikučiai gina savo teisę į žaisliukus. Didžiulė vaikų drama.

GARSAS 58
Kartais trigraši įkiša ir patys filmuko įgarsintojai.

MUZIKA 63
Smagi, vaikiška, nepaliekanti jokių žalingų pasėkmių.

GRAFIKA 41
Autentiška filmukui, bet palikta toli užnugaryje kitų žaidimų.

VALDYMAS 34
Svarbiausių dalykų — kameros ir šuolių — valdyti beveik neįmanoma.

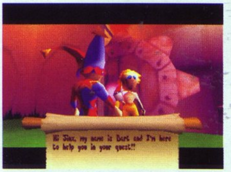
IŠVADA
Eilinis bandymas lengvai nupirkti vaikus ir jų tėvelius. Nepasiduokite!

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
46

Kūrėjas: Hammerhead | **Leidėjas:** SCEE | **Data:** 2003-03-30 | **Žanras:** platforma

Jinx



Nežinia, kodėl šis žaidimas anksčiau praslydo pro mūsų akis — juk negalėjome nepastebėti ryškaus raudonai-mėlyno juokdario, lakstančio čia pat PSone konsolėje. Ką padarysi, juk geriau vėliau, negu niekada. Dar vienas standartinis lengvas platforminis žaidimas šį kartą pristato karališkąjį juokdarį Džinksą.

Ryčka

Viskas prasideda nuo to, kad kartą Džinksas prabunda nesuprasdamas įvykių, kuriuos praleido miegodamas. O įvykiai visai nesmagūs, mat krūva piratų su kažkokiom magiškom galiom užėmė provinciją ir pavogė karališkosios šeimos narius. Dar blogiau — jie visose aplinkinėse vietovėse pridėjo spąstų ir vilkduobių. Spėkite, ką jums reikia daryti? Be abejonės, keliauti po vietoves ir gelbėti sugautus savo valdovus, atstatyti tvarką ir atsikratyti piratais. Istorija, kaip visada, nepasižymi ypatingu originalumu, o jos pristatymas gan ilgas: skaitote ekranu slenkantį pergamentą, kuris juda lėčiau nei „Žvaigždžių Karų" pristatomieji pasakojimai :). Daugiau sužinote keliaudami — visur išmėtyti ženklai suteikia papildomos informacijos ir nurodo, ką jums reikia daryti. Taip pat šį tą išgirsite iš sutiktų vietinių gyventojų, kuriems pavyko pabėgti nuo piratų.

Kad perdaug neapsunkintų žaidimo, kūrėjai nusprendė neapkrauti herojaus jokiais specialiais įgūdžiais ir savybėmis. Džinksas gali tik bėgti, šokti ir plaukti, o radus specialių daiktų įgyti ir magiškų savybių. Keliauti po vietoves jam padeda Vėjo portalai. Jų yra po tris kiekvienoje iš septynių karalysčių. Pasinaudojęs portalais Džinksas gali nusikelti į skirtingas karalystės vietas. Pradžioje veikia tik pats pirmas portalas, o kitus reikia įjungti suradus magiškus daiktus, vadinamuosius Skyrių Antspaudus (Chapter Seals). Tačiau tai nėra taip paprasta. Visi pilies sargybiniai, riteriai ir kiti gyventojai apsėsti Chaoso Burtų išprotėjo ir bandys visais įmanomais būdais sustabdyti Džinksą. Minėtieji išsigelbėję gyventojai jums gali ir padėti, prieš tai paprašę kokios nors paslaugos.

Kaip ir visuose platforminiuose žaidimuose, čia pilna įvairiausių daiktų, kuriuos Džinksas turi rankioti — jie padės išgelbėti karališkąsias aukas. Vyšnių bombos, sveikatos žvaigždutės, krumpliaračiai ir kiti daiktai prisidės prie jūsų sėkmės. Neapsieisite ir be raktų — čia jie labai svarbūs ir naudingi.

Jinx, nors ir skirtas jauniesiems žaidėjams, yra pakankamai sunkus. Teks įveikti duobes, spąstus su spygliais, vandenį, slankiojančias platformas, išvengti šaudančių patrankų ir mėtant iš dėžių įjungti jungiklius.

Kaip ir priklauso tokio tipo žaidimui, o dar ir turinčiam tokį herojų, Jinx yra be galo spalvingas ir ryškus. Jo išvaizda gal ir nusileidžia Spyro ir Medieval žaidimams, tačiau sodri spalvų paletė išties malonina akis. Deja, Jinx serga ir daugumai platforminių žaidimų būdinga liga — prastai veikiančia kamera. Bėgiojant siaurais koridoriais kamera dažnai atsisako jus sekti, tad turite nuolat ją prisiderinti. Lengvi šuoliukai greitai tampa aklais skrydžiais į nematomą būtį, o tam nepadeda ir ribotas pirmojo asmens vaizdas.

Laimei, gyvenimo per daug neapsunkina DI priešininkai. Jie tvarkingai vaikšto nustatytais keliais,

VA FAKTAI · KARALIŠKŲJŲ RŪMŲ JUOKDARIAI

Karališkieji juokdariai atsirado viduramžių rūmuose XII amžiuje. Tada jie labai skyrėsi nuo dabartinių „linksmintojų". Juokdariai vaidino įvairius griuvinėjimus ant grindų, fizines komedijas, žongliravo bei kitaip bandė linksminti savo valdovus. Dauguma jų taip pat buvo muzikantai ir akrobatai. Deja, ši profesija nebuvo gerbiama ir su juokdariais blogai elgdavosi. Kai karaliui būdavo bloga nuotaika,

tad įveikti juos nėra baisiai sunku. Herojaus kelias visada tiesinis ir lengvai randamas. Tai šiek tiek džiugina, nes platforminiai žaidimai dažniausiai būna per daug sunkūs ir nervinantys. Jinx priešingai — teisingai subalansuotas.

Koks spalvingas ar kupinas įvairių dalykėlių bebūtų Jinx, jis vis tiek platforminiam žanrui neatneša nieko naujo. Čia tiesiog sumaišytos Mario, Sonic ir kitų žaidimų idėjos, įdėtas naujas herojus ir taip pagamintas dar vienas „plaftormeris". Kaip bebūtų, smagu, kad Sony nepamiršta PSone sistemos ir suteikia bent tokią priežastį dar nemesti jos lauk.

dažniausiai nukentėdavo juokdariai, jiems netgi kirsdavo galvas. Tačiau nepaisant to, kad juokdariai būdavo „įdarbinami" dėl savo lėtumo ir tarnavo „atpirkimo ožiais", dauguma jų buvo labai protingi ir pasinaudodavo savo „nerimtu" įvaizdžiu komentuodami net pačius rimčiausius jų valdovų pareiškimus. Ypač protingais juokdarius vaizduoja Šekspyras („Karalius Lyras", „Dvyliktoji Naktis" ir kt.)

PLIUSAI & MINUSAI

+ *juokingas herojus*
+ *spalvingos ir malonios aplinkos*
− *jokio originalumo*
− *„neklausančios kameros" liga*

SIUŽETAS 56
Eilinis pasaulio gelbėjimas. Smagu, kad istorija palaipsniui papildoma.

GARSAS 45
Prasti standartiniai cieksėjimai rankiojant daikčiukus.

MUZIKA 38
Dar prastesnė zyzianti muzikėlė.

GRAFIKA 67
Viskas labai ryšku ir spalvota.

VALDYMAS 42
Mažai judesių, bet ir tie nesugeba normalia veikti dėl „grybaujančios" kameros.

IŠVADA
Kai nebėra kas veikti, ir pražaisti visi Kai nebėra kas veikti, ir pražaisti visi seni platformeriai — Jinx visai „sueis".

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 55

X2: WOLVERINE'S REVENGE

DIALOGŲ KONKURSO NUGALĖTOJAI (KALBA NETAISYTA)

MARIUS SALDUKAS, VILNIUS

RYTIS SONGAILA, KUPIŠKIS

ARVYDAS SELIUGINAS, KLAIPĖDA

Sekančiame numeryje paskelbsime dar 3 nugalėtojus.

Patriotic Pinball

Kūrėjas: Wildfire Studios | **Leidėjas:** Gotham Games | **Data:** 2003-04-16 | **Žanras:** pinbolas

Gotham Games toliau tęsia savo mažabiudžetinių PSone žaidimų seriją ir vėl mums leidžia pamušinėti kamuoliuką. Tačiau šį kartą kūrėjai Wildfire Studios nusprendė nesinaudoti jokiomis įžymybėmis, kaip ankstesnėse serijose, beje apsilankiusiose VA Bottom skyreliuose. Dabar atskiro Bottom skyrelio nebeturime, tačiau Patriotic Pinball ten ir nepretenduotų.

Ryčka

Patriotic Pinball paremtas didžiosios pasaulio valstybės tematika. Žaidimas siūlo du stalus: Road Trip Coast to Coast ir America on Duty. Abu stalai turi unikalias temas, 3D vaizdus ir animuotus fonus. Žaidime netgi yra 7 gan sudėtingos misijos: Battle for Gettysburg, Boot Camp in America ir kitos. Taip pat yra 7 smagūs turai, tokie kaip Gold Ruch ir Muscle Beach. Įgudusiems pinbolo žaidėjams turėtų patikti ir linksmos daugelio kamuoliukų misijos.

Patriotic Pinball rasite keturis žaidimo režimus: naujoko, paprastą, arkadinį ir turnyro. Naujoko režime kamuoliukų duoda daugiau nei paprastame, o arkadinis režimas duoda tik tris kamuoliukus, kitus padovanodamas priklausomai nuo rezultato. Turnyre išmesti visi papildomi dalykėliai (pvz., ugniniai

kamuoliukai), o papildomus kamuoliukus gaunate tik kaip bonusą.

Nieko ypatingo apie pinbolo žaidimą neprirašysi (beje teisingai lietuviškai tai vadinama „kinišku biliardu“ :)). Viskas, ką reikia daryti — spausti X mygtuką, paleisti kamuoliuką ir spaudinėti L1 ir R1 klibinant menteles. Tikslas aiškus — kuo ilgiau išlaikyti kamuoliuką ir taikyti jį į žybsinčias švieseles, lovelius, bėgius ir kitus ant stalo išdėliotus objektus. Tokiu būdu įjungiate misijas, gaunate bonusus ir uždirbate taškus. Tiesa, yra keletas dalykų, kuriuos gali atlikti tik kompiuterinis pinbolas, o ne tikras. Kai kuriose užduotyse animuoti objektai, pavyzdžiui, tankų būrys, juda po ekraną, o jūs turite juos numušti kamuoliuku. Dar kitoje užduotyje reikia šaudyti kamuoliuką į įvairias rampas ir lovelius ir numušti maisto patiekalus bei kavos puodelius.

Dauguma kompiuterinių pinbolo žaidimų yra gan vienodi, tačiau Patriotic Pinball keletas dalykų yra tikrai išskirtiniai. Pirma, žaidime yra statinis šviesos ekranas, parodantis žinutes ir informaciją apie taškus. Didelis skirtumas tas, kad dauguma pinbolo žaidimų stengiasi atvaizduoti tikruosius ilgus stalus, todėl ekranas turi slankioti, taip apsunkindamas kamuoliuko gaudymą ir šaudymą. Patriotic Pinball spjauna į ant kojų stovinčius „kiniškus biliardus“ ir sukiša viską į vieną ekraną — jis slankioja tik keletą centimetrų. Dėl to žaidimas daug smagesnis.

Jei žaisdami galvosite, jog tai yra PSone žaidimas, Patriotic grafika bus net labai graži. Viskas sukurta 3D aplinkoje, objektai gražūs ir įdomūs. Skraido lėktuvėliai, važinėja tankiukai — gražu. Žinoma, jokių „sekančios kartos“ efektų ir aukštos detalizacijos neišvysite, tačiau žaidimas tikrai atitinka savo konsolės standartus.

Patriotic Pinball garsai yra stiprūs ir prilygsta dabartinių pinbolo aparatų garsams. Kad atspindėtų patriotišką dvasią, fone skamba įvairios Amerikos karų muzikinės temos.

Ką gi daugiau papasakoti? Tai pinbolas ir viskas. Žaidžiate tol, kol nebegalite pamušti savo aukščiausio rezultato ir tiek. Jei patinka atsistojus prie kokio stalo paspaudinėti mygtukus ir stebėti, kaip į visokias kliūtis baladojasi kamuoliukas — patiks ir Patriotic Pinball.

PLIUSAI & MINUSAI

+ *nestipriai slankiojantis vaizdas*
+ *įdomios misijos*
+ *nėra Kiss'ų ir Ostino Pauerso :)*

– *ne per daugiausia įvairovės*
– *ne visiems patiks amerikietiškas patriotizmas*

ĮDOMUMAS 78
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

GARSAS 79
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

MUZIKA 63
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

GRAFIKA 81
3D taikiniai, ir dar juda!

VALDYMAS 89
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

IŠVADA
Žingsnis nuo „popso“ iki patriotizmo žaidimui išėjo į naudą.

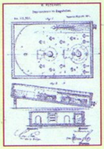
SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 76

VA FAKTAI

PINBOLO ISTORIJA

XVIII a.
Pinbolo žaidimai ne visuomet buvo tokie elektroninio garso ir šviesų šou, kokius mums teko matyti ir čiupinėti. Deja, nepavyko atsekti kiniškų šio žaidimo prigimties šaknų (jei žinote — parašykite mums), tačiau jo istorija keliauja toli į praeitį, kai dar nebuvo žinoma apie jokią elektrą. Pinbolo protėvis yra XVIII amžiaus stalas Bagatelle — hibridas tarp „smeigtukų“ stalo ir biliardo stalo. Žaidėjas bandė pataikyti į kamuoliukus su biliardo lazdomis ir įmušti juos į kišenes ar angas, apsuptas vinukais ir smeigtukais.

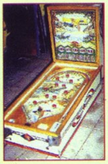
XIX a.

Svarbus evoliucijos žingsnis link modernaus pinbolo įvyko XIX amžiaus pabaigoje, kai išradėjas Montague Redgrave iš Ohajo užpatentavo šaudyklę, veikiančią su neseniai išrasta plienine spyruokle.

Tokie žaidimai tapo populiarūs baruose, tačiau į juos nereikėjo mesti monetų. Baro savininkas paprasčiausiai parduodavo kamuoliukus, o už geriausią rezultatą apdovanodavo gėrimais ar cigaretėmis. Tačiau neilgai truko, kol buvo sugalvoti ir monetas „valgantys“ stalai. Paskutinio amžiaus dešimtmečio pabaigoje jau buvo daugybė žaidimų, veikiančių su monetomis.

Galiausiai šie žaidimai buvo pradėti gaminti masiškai. Vienas iš ankstyvųjų populiarių modelių buvo Long Cabin, sukurtas Keilo Broso 1901 metais.

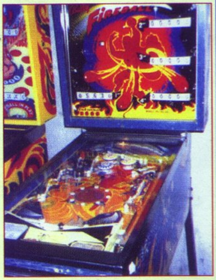
CAILLE'S "LOG CABIN"

XX a.
Žaidimai į šiuolaikinius pinbolus supanašėjo jau 1930 metais. Daugiausia aparatų iki pat amžiaus pabaigos buvo gaminama Čikagoje.

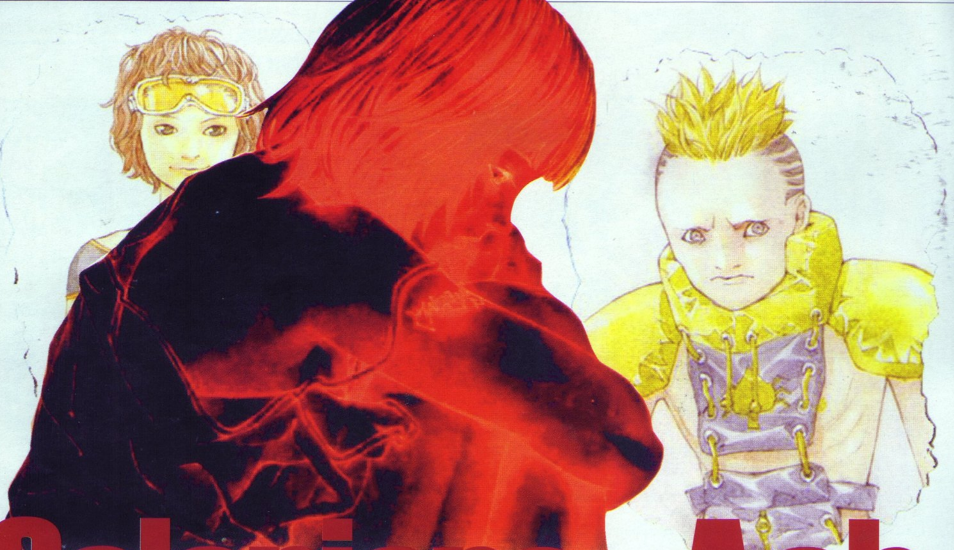

Žaidimai tobulėjo ir netrukus buvo pradėti montuoti paprasti elektroniniai įtaisai. 1937–aisiais *Chicago Coin* pristatė *Dux* aparatą, kuris pirmasis turėjo didelį stiklą.

Tobulinamos šviesos parodydavo žaidėjo rezultatą. Buvo sukurta net paprasta skraidančių ančių animacija. Tačiau kažko trūko. Kaip vėliau paaiškėjo — mentelių! Žaidėjas negalėjo paveikti žaidimo kitaip, nei stumdydamas aparatą tinkamais momentais. Turėjo praeiti 10 metų, kol *Gottlieb* sukūrė *Humpty Dumpty* — pirmąjį pinbolą su mentelėmis. Stalas turėjo net šešias menteles, tačiau jos buvo išdėstytos ne taip, kaip dabar. Mentelės buvo žaidimo lauko viršuje ir veikė „atvirkščiai“ — rodyklės buvo pasuktos viena nuo kitos. Praėjo dar 5 metai, kol mentelės atsistojo į tas vietas, kuriose yra ir dabar, o šviesos rodomą rezultatą pakeitė skaitmeninės ritės.

Auksinė era
VI — VIII dešimtmetis buvo auksinė pinbolo era. Pagrindiniai gamintojai buvo *Gottlieb, Bally ir Williams.* Dauguma legendinių žaidimų — *Slick & Chick, Fireball, Gusher* ir kiti — gimė būtent šiuo laikotarpiu.



Pabaiga?
IX dešimtmečio pradžioje lėtai bet užtikrintai pinbolo aparatų populiarumą pradėjo „vogti“ videožaidimai. Tuo pat metu atlikta begalės puikių išradimų. Pradėti naudoti mikroprocesoriai, atnešę puikų garsą ir grafiką, tačiau niekas nepadėjo. Po 60 metų veikimo žlugo *Gottlieb* įmonė, kiek anksčiau *Bally* ir *Williams* sujungė savo pinbolų padalinius. Paskutiniame dešimtmetyje ši jungtinė kompanija pagamino daug ypač gerų aparatų, kurie dar ilgai bus populiarūs gerbėjų tarpe. Deja, auksinė pinbolų era negrižo. 1998–aisiais *Bally / Williams* pristatė naujos kartos pinbolą — *Pinball 2000*, kuriame buvo integruotas monitorius, kuriami virtualūs taikiniai, keičiama programinė įranga. Tačiau netgi tai nepadėjo kovoje su videožaidimais, todėl kompanija nutraukė šį verslą. Laimei, pinbolo stalų gamyba nėra visiškai mirusi, juos gamina *Stern* kompanija. Įdomu, ką ji pasieks ir ar pavyks vėl padidinti pinbolų populiarumą.



Galerians: Ash

Kūrėjas: Enterbrain | **Leidėjas:** Sammy | **Data:** 2003-04-18 | **Žanras:** futuristinis nuotykis

Prieš žaidimui pasirodant parduotuvių lentynose, buvo pravesta didžiulė reklamos kampanija, visapusiškai jį gyrusi. Pasirodžius žaidimui, jį užsipuolė piktai nusiteikę kritikai. Kurie gi teisūs? Atsakymą sužinosite tik VA PlayStation žurnale. Tik šiame numeryje. Tik šiame straipsnyje.

Žygis

Tolima ateitis. Visa žemės planeta yra prižiūrima super kompiuterio, pavadinto Dorothy. Jis atsakingas už viską — tiek už elektros tiekimą, tiek už eismo reguliavimą. Kad sugebėtų su viskuo susitvarkyti, žmonės jam, o tiksliau — Jai, suteikė aukšto lygio dirbtinį intelektą. Prižiūrėdama žmones, Dorothy juos stebėjo ir analizavo, ir su laiku iškilo gausybė klausimų. Kodėl žmonės gali žudyti gyvūnus ir vienas kitą, jeigu jie visi yra viena bendruomenė? Kodėl atsiranda korupcija ir neteisybė? Kodėl yra pyktis ir melas? Šių klausimų, į kuriuos nebuvo įmanoma rasti vieno konkretaus atsakymo, paskatinta, Dorothy sukūrė super žmonių gentį — Galerians. Jie nuo paprastų žmonių skyrėsi savo kinetinėmis galiomis bei nuolankumu savo kūrėjai. Tai Jie turėjo padaryt tvarką pasaulyje. Vis dėlto žmonėms toks Dorothy savarankiškumas nepatiko, ir buvo nuspręsta ją išjungti. Prieš pat mirtį, ji spėjo sukurti dar vieną super žmonių gentį — Paskutiniuosius Galerianus. Tai amžini vaikai, skleidžiantys didelę, žmonėms pavojingą radiaciją, turintys žiaurius žudikų instinktus. Visa Dorothy neapykanta žmonijai susidėjo į programą, kuri pagamino penkis super žmones ir jų vadovą — Ash. Vaikų tikslas buvo prikelti iš numirusių savo motiną, savo valdovę, Dorothy. Ir tam tikslui pasiekti jie buvo pasiruošę panaudoti bet kokias priemones...

Žaidimo žanras nėra labai aiškus. Tai kelių žanrų mišinys ir turėtų būti vadinamas panašiai į „išlikimo siaubo-fantastinis-trečio asmens-anime-rpg". Apie išlikimo siaubo žanrą byloja niūros, šįkart futuristinės, aplinkos, ordos kraupių priešų (jau nebe zombių), šen bei ten pasitaikantys galvosūkiai, užrakintos durys ir raktų ieškojimas, bei sena ir užtikrinta formulė vystomas žaidimo veiksmas. Mokslinė fantastika paremtas visas siužetas, ir dažniau akcentuojamas fantastikos, o ne siaubo žanras. Vis dėlto žaidime įtampa išlaikoma. Gilus siužetas su didele priešistore ir ne ką mažesne potekste turėtų bent kiek sužavėti fantastinės literatūros gerbėjus. Malonu, kad nėra siužetinių spragų ir nelieka neatsakytų klausimų. Tačiau jei tai jūsų pirmasis Galerians žaidimas, tai per įvadinį filmuką papasakota priešistorė, o tiksliau, visa sutrumpinta pirmos žaidimo dalies istorija, gali likti kiek neaiški, nes informacijos išties daug ir smulkesnės detalės pasimiršta. Pats siužetas vystomas profesionaliai — pradžioje paliekama daug neatsakytų klausimų, kad judėdami pirmyn žaidime jaustumėte progresą ir trokštumėte sužinoti visus atsakymus. Svarbesnes scenas akcentuoja gražūs video intarpai.

Jums teks vieno Galeriano, kuris nusigręžė nuo savo brolių ir

stojo žmonių pusėn, rolė. Visas žaidimas vyksta trečiojo asmens perspektyva. Pirmu asmeniu galėsite nebent apsidairyti arba taikytis. Dėl keistos apsižvalgymo sistemos (analogo rankenėlė tampa labai jautria), apsidairyti nėra lengva ir patogu. O išlaikyti galvą, pasukus į kurią nors pusę, tampa išvis sudėtinga užduotimi. Dėl labai aiškios ir patogios taikymosi sistemos trečiuoju asmeniu, pirmojo jungti nesinori. Juo labiau, kad žaidime nenaudojami ginklai, kad verta būtų taikytis į galvą, o pirmo asmens akimis žvelgiant, vaizdas liejasi, ir viską matysite, lyg būtumėt gerokai išgėrę. Taip parodomi pojūčiai, kuriuos patiria Galerianas atlikdamas kinetines galias. Įdomu ir gražiai įgyvendinta, bet taikliai pataikyt taip beveik neįmanoma, tad vėlgi pirmo asmens kamera lieka nenaudojama.

Anime bruožų žaidime taipogi atrasite. Veikėjų figūros ir proporcijos — lyg perkeltos iš anime filmo ir paverstos trimačiais modeliais. Ne, cell-shading technologija nenaudojama, nes jos dėka būtų prarasta dalis realistiškumo.

RPG — tai pagrindinis ingredientas šioje žanrų mišrainėje, padaręs žaidimą išskirtiniu. Tai niekur nematyta kovos sistema, su RPG žanrui būdingais patirties bei įgūdžių taškais. Susidūrę vienoje patalpoje su priešu (dažniausiai jų bus keli ar netgi keliolika), meniu galite pasirinkti galią, kurią naudosite. Progresuojant, išmoksite naujų galių. Pati paprasčiausia — tai oro bangos, sukeliamos rankų mostu. Kuo ilgiau kaupsite energiją, tuo daugiau oro bangų išleisite. Taip pat galite paleisti po vieną silpną bangą. Jos nėra labai fiziškai galingos, bet: 1) gerai pralaužia priešo gynybą; 2) nustumia priešą tolyn; 3) vieną bangų seriją galima nukreipti į kelis besiartinančius priešus pakaitomis — nuo smūgių jie atšoks atgal ir tokiu būdu išvengsite apsupties, kuri yra bene pats blogiausias dalykas, galįs įvykti kovos metu. Antra galia pagal stiprumą yra ugnies galia. Proto galių ir rankų mostų pagalba 45 laipsnių spinduliu pažeme paleidžiate ugnies taką. Apsupties metu atlikę šį triuką, išguldysite visus aplinkui esančius monstrus, tačiau šią galią būtina kaupti ilgiau, ką ne visąlaik leidžia aplinkybės. Vėliau įvaldysite tokias galias, kaip priešų pakėlimas į orą. Jų pliusus ir minusus siūlau išsiaiškinti patiems, nes tik tada pajusite atradimo džiaugsmą.

Vis dėlto naudotis galiomis galėsite ne amžinai. Stulpelis dešinėje ekrano pusėje rodys likusius išteklius. Pasibaigus tam tikros spalvos skysčiui kraujyje, turėsite susileisti naują dozę arba užleisti vietą kitai galiai. Kai pildysit kurio nors chemikalo likučius, išvysit puikų trumpą video intarpą, kuris sukelia svaigią nuotaiką.

Neribota yra vienintelė galia — apsaugos lauko sukūrimas aplink. Esmė visai kaip paprasčiausio bloko bet kuriame kitame žaidime, tik čia veikėją pridengia rausvas laukas, į kurį priešui trenkus pabyra žiežirbos.

„Tai kur gi čia RPG?" — paklausite jūs. „Elementaru, daktare Vatsonai!" — atsakyčiau aš, jei būčiau įžymiosios Konan Doilio knygos herojus. Kiekvienas priešas turi tam tikrą HP skaičių ir kiekviena mūsų galia turi tam tikrą žalos kiekį, kuris priklauso nuo susikaupimo. Sutikę priešą, galime jį atakuoti paprastai arba sutelkti į jį dėmesį. Tuomet veikėjas stengsis visuomet būt atsisukęs veidu į savo būsimą auką, be to, matys jos HP kiekį. Taip išsiaiškinsite priešo jėgą ir deramai jį įvertinsite prieš kovodami. Vis dėlto informacijos apie jo vikrumą ir fizinę jėgą neišvysite, tad būkite budrūs.

VA FAKTAI

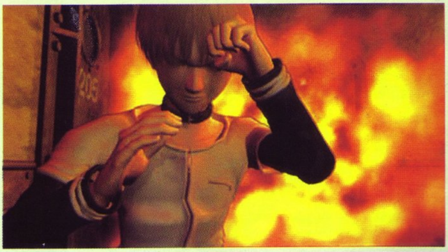
GALERIANS

2000-aisiais Crave Entertainment išleido kitokį survival-horror žanro žaidimą PSone konsolei, kurio veiksmas vyko futuristinėje aplinkoje ir pasakojo apie keistą dirbtinių žmonių rūšį — hibridinius žmones su didelėmis psichinėmis galiomis, ir jie buvo pavadinti Galerians. Žaidėjui teko valdyti Rioną ir išgyventi superkompiuterio Dorothy, užvaldžiusio visą miestą, persekiojimą. Nors ir apsiginklavęs nepaprastomis psichinėmis savybėmis, herojus neprisimena, kas ir kur jis yra. Be to, savo galių iš karto negalima valdyti, tad viską reikia mokytis po truputį.

Žaidimo grafika ir spalvos nepaprastai įdomios. Nors žaidėjas ir bandomas suklaidinti daugybe kambarių ir neaiškiu žemėlapiu, kiekvienas kambarys yra unikalus ir savaip suprantamas. Žaidime dominuoja 3D grafika, o po nesiliaujančių sukimų kartais gali prireikti aspirino :). Puikiai žaidimui pritaikyta ir muzika, garso takelis keičiasi priklausomai nuo vietovių.

Kūrėjams nelabai pavyko suderinti tik valdymo. Valdyti Rioną po kambarius išties nelengva. Perspektyva nuolat keičiasi, o judėjimas labai jautrus.

Pasitelkdamas tikrąją Resident Evil ir Countdown: Vampires dvasią, Galerians reikalauja rimto dėmesio, kuris užtrunka daugiau kaip pora valandų. Saugojimo taškų nėra daug, tad žaidžiant lydi nuolatinė įtampa. Atsitiktiniams žaidėjams Galerians gali pasirodyti ir nelabai smagus, tačiau žanro mylėtojai į Galerians pasaulį pasiners ilgam.



Veikėjas kovodamas kūlversčio dėka gali išsisukinėti nuo atakų, o sutelkęs dėmesį į kažkurį priešą sugeba vaikščioti šonu (strafe), taip pat yra galimybė nuo atakų pasislėpti už įvairių daiktų. Tokiais būdais kovų metu puikiai išnaudojamas visas lygio plotas.

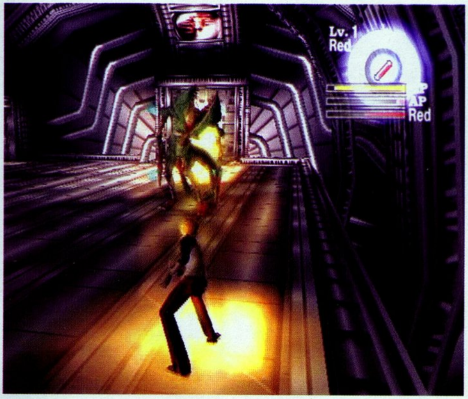
Pačios kovos yra įdomios, bet erzina kai kurios vietos, kur vietoj nugalėtų priešų atsiranda nauji, vietoj anų — vėl tokie patys, ir taip be pabaigos. Kautis vien dėl gerų daiktų neužilgo atsibosta, ir tada kiekvienas priešas atrodo toks pats, kaip ir daugybė kitų, neturi jokio individualumo.

Žaidimo grafika ganėtinai įspūdinga, yra nemažai video intarpų, tačiau nėra tokių dalykų kaip ypač gražūs šešėliai ar realistiškas vanduo, ar dar kas nors, kas bent kiek išsiskirtų iš kitų žaidimų, nes tokią grafiką pasiekęs ir aplenkęs yra ne vienas. Efektai atrodo priimtinai, o vietomis netgi labai įspūdingai; didelis ir pastovus kadrų kitimo greitis žadą pilną pasitenkinimą. Aplinkos labai plačios. Nors turite galimybę vaikščioti, dažniausiai bėgsite, nes koridoriai milžiniški, o į kiekvieną salę galėtų susirinkti visa Lietuvos karo technika ir dar savanoriai kareiviai sutilptų. Koridoriai pernelyg vienodi. Kitose vietose vidaus interjeras irgi kiek kartojasi, tačiau visų pastatų dydis atrodo gan įspūdingai ir užgožia panašumus.

Nors žaidimas iš dalies primena išlikimo siaubo žanro atstovus, kamera čia prikabinta veikėjui už nugaros, o ne išdėliota kambarių

Taip pat skaičiais matysite informaciją apie savo naudojamą galią, bei AP (adrenaline points). AP — intriguojanti naujovė žaidime, turinti visai kitą reikšmę nei paprastuose RPG. Adrenalino stulpelis pildosi, kai imame jausti baimę. Kai vaikštome tarp žmonių be jokios įtampos, stulpelis stovi vietoje. Bet tik nusileidžiame į kokį tamsų rūsį, ir skaičiai ima iš lėto kilti. Tuo rūsiu pasiekiame išėjimą ir patenkame į koridorių. Tolumoje girdime beviltiškus šūvius ir riksmus. Stulpelis dar greičiau pildosi. Galų gale priešais iššoka monstras, ir prasideda kova. Stulpelis kyla lyg pašėlęs. Daugiausiai skaičiai pašoka, kuomet susižalojame. Kai stulpelis užsipildo, veikėjas išeina iš proto. Ima matyti vizijas, vaikščioti kankinamas traukulių nepaprastai lėtu greičiu, ir dar viso to metu greitai mažėja gyvybės. Nuo tokio priepuolio gelbėja vienas gėrimas, tad būkite tikri, kad visada turėtumėte jį po ranka. Kita vertus, yra ir pora pliusų tam „stogo nuvažiavimui". Tuo metu jūs tampate atsparus priešų atakoms bei įgyjate milžinišką jėgą, kuomet vos priėję, nors ir prie vieno galingiausių priešų, suknežinate jam galvą be jokių pastangų. Greitai mažėjančios gyvybės bei lėtas judėjimas neleidžia ilgai džiaugtis tokia laime.

Nugalėti priešai išmeta naudingų daiktų: įvairių chemikalų kapsulių, vaistų, prailginančių HP bei AP stulpelius, gėrimo priepuoliams numalšinti ir pan. Nugalėti bosai išmeta specialius daiktus, kuriais galima pakelti savo atakų bei gynybos lygį. Laikui einant, matomai stiprėsite, priprasite prie galių ir žinosite, kur kuri labiau tinka. Patys imsite džiūgauti savo pasiekimais.



kampuose. Lygiai pilnai 3D, kamera elgiasi paslankiai, be to, ją dar galima reguliuot. Trys aukščio pozicijos skirtos jūsų patogumui, o vienu mygtuko paspaudimu „nusigrybavusią“ kamerą galit grąžinti veikėjui už nugaros.

Garsai labai džeržgia ir nemaloniai dirgina ausis — taip norėta parodyti elektros sąsaja su kinetinėmis galiomis. Pagrindiniai veikėjai įgarsinti. Balsai skamba visai neblogai, tačiau dialogai kartais būna ypač banalūs, kaip kad paskutinė merginos frazė išlydint herojų į kovą: „Pasirūpink savimi!“. Muzika pasigirsta retai, tačiau yra visai nebloga tuo metu, kai groja. Ji sukelia atmosferą kaip senuosiuose RE žaidimuose, tik kiek per dažnai kartojasi bei kai kada visai be reikalo kelia įtampą. Kaip bebūtų, dažniausias kelionės palydovas bus batų kaukšėjimas į grindinį.

Pati didžiausia žaidimo varomoji jėga yra siužetas. Jis ne tik geras pats savaime. Jis geras ir savo pristatymu. Tarkim gaunate užduotį leistis į apatinius aukštus ir išgelbėti iš ten negrįžtančią karių komandą. Pakeliui apeikite visas patalpas ir pakalbinkite ten esančius žmones. Išgirsite jų nuomones ir dar galite gerų daiktų gauti. Po kiek laiko vėl praeikite pro tas pačias patalpas. Išvysite skirtumus, o pakalbinę praeivius, sužinosite apie kintančias nuotaikas ir požiūrį į valdžios sprendimus bei pasiektus rezultatus. Vėliau tos bendros nuotaikos įtakoja būsimus įvykius, taigi jei kalbėsite su praeiviais, panaikinsite kai kuriuos klaustukus dėl vieno ar kito atsitikimo.

Pačios blogiausios žaidimo savybės yra neišradingi galvosūkiai, kurių metu tenka vėl ir vėl eiti per tas pačias vietas bei kovoti su tais pačiais monstrais. Atstumai LABAI dideli net ir bėgant visu greičiu. O jei dar tiksliai nežinote ar net nenumanote to raktelio buvimo vietos, galite paprasčiausiai praeiti nieko nepastebėję ir klaidžioti valandų valandas, net nenutuokdami, kad reikalinga vieta jau praėjote, kas labai dažnai priveda prie informacijos medžiojimo internete. O tai jau yra išties blogas dalykas, galintis virsti įpročiu ir gadinantis tikruosius žaidėjus…

PLIUSAI & MINUSAI

+ gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas
+ dar viena puiki priežastis padrebint kinkas
+ galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos

– būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal
– pernelyg maža tikimybė rakto paieška pradėti nuo teisingos patalpos
– nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai

SIUŽETAS 75
Vienas geriausių kūrinių MF žanre…

GARSAS 33
Banalios elektrinės iškrovos.

MUZIKA 95
Retai skambantys atmosferiniai šedevrai.

GRAFIKA 44
Dideli atstumai — ir pliusas, ir minusas, dailininkams ačiū, o lygių dizainerius pakarti…

VALDYMAS 66
Veikėjai turi daug judesių, tad šioks toks painumas valdyme pateisinamas.

IŠVADA
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi“ atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandienėje žaidimų rinkoje…

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
72

Shinobi

Kūrėjas: OverWorks | Leidėjas: Sega | Data: 2003-05-14 | Žanras: arkada

Ryčka

Po daugybės žemės drebėjimų Tokijuje, kurio centre atsiranda didžiulis auksinis bokštas, miestas ir Oboro nindzių klano kaimelis nusiaubiami. Atsakomybę už žemės drebėjimus prisiima raganius, tačiau jo tikslai yra tamsesni netgi už visišką sunaikinimą. Vienintelis išlikęs nindzių klano lyderis Hotsuma nusprendžia išsiaiškinti, kas vyksta, ir turi prasikapoti sau kelią pro nesibaigiančias tamsiųjų demonų ordas bei nugalėti burtininką.

Išvertus į lietuvių kalbą, japoniškas žodis „shinobi" reiškia „nindzė". Na, o kompanijos Sega serija apie nindzę Džo Musačio susilaukė nemenko populiarumo Genesis konsolėje. Visai neseniai žaidimas buvo patobulintas, aplenkdamas Sega Dreamcast konsolę ir nusileisdamas ant PS2 pečių. Shinobi kūrėjai sugebėjo sugauti klasikinį veiksmo stilių ir atlikti tai gan kokybiškai. Nors senasis Shinobi herojus Hosuma nebegrįžta, jo vietą užėmęs nindzė tikrai sugeba atlikti jam skirtus darbelius.

išpjovus visus toje aplinkoje esančius priešus. Visai kaip anime filmuose apie nindzes. Žinoma, tokias pjautynes reikia atlikti pakankamai greitai ir sugebėti visiškai išnaudoti slapto puolimo ir šuolio judesius. Laimei, valdymas yra gan draugiškas, o po kurio laiko, net dešimtį priešų, įveiksite per kelias sekundes.

Po vieno įvykio žaidime pradeda veikti Hotsuma kardas Akujiki, kuris siurbia priešų sielas. Tai gan gudrus kūrėjų manevras, priversiantis žaidėjus nuolat kovoti. Jei per ilgai vengsite priešų, kardas pradės sekti ir eikvoti Hotsuma gyvybę. Nužudžius

Shinobi „geimplėjų" geriausiai apibūdintų du žodžiai: „stilingas" ir „oldskulinis". Viskas, ką daro Hotsuma — didžiuliu greičiu bėga sienomis, atlieka kovinius judesius, aukštai šokinėja ir skraido — atrodo nepakartojamai. Pagrindinė ir beveik vienintelė veikla žaidime, be abejo, yra kovos su priešais. Tam reikalui Hotsuma turi nemažą judesių arsenalą. Jis gali staigiai bėgti, šokti bet kuria kryptimi, ore dar kartą pašokti bei atlikti staigų išvengimo judesį, po kurio akimirkai lieka vaiduokliškas stovintis herojaus vaizdas. Kova su priešais beveik visada vyksta tuo pačiu scenarijumi: Hotsuma puola link vieno, staigiai atakuoja, tada šoka prie kito ir dar kito, kol išžudoma visa grupė. Smagiausia tai, kad nužudžius priešus, jie lieka stovėti, o negyvi kūnai perpjauti pusiau sudrimba tik

priešą, kardas automatiškai susiurbia jo Jin, kuri patenkina kardo apetitą, rodomą Slash matuoklyje. Atlikdami judesius „tate", padidinsite gaunamos iš priešų Jin energijos kiekį. Be to, kuo daugiau priešų serijoje nukauna Hotsuma, tuo kardas tampa stipresnis. Prieš kaunantis su bosu, verta ilgiau pasitrainioti po apylinkes ir papjauti kuo daugiau priešų grupių.

Kaip ir priklauso įmantriam „oldskuliniam" žaidimui, Shinobi yra velniškai sunkus. Hotsuma turės be perstojo kautis su ordomis galingų priešų, teikiančių labai daug žalos. Nors ankstesnės žaidimo scenos yra paprasčiausias hack-and-slash pasismaginimas, norėdamas įveikti vėlesnius priešus, Hotsuma turi staigiai judėti aplink juos ir taikyti į pažeidžiamas vietas. Su vienu kitu taip susidoroti būtų gan paprasta, tačiau aplink vienu metu būna daug

daugiau piktadarių. Dažnai tenka susidurti ir su vikriais, skraidančiais padarais, su kuriais kovojant reikia nuolat saugotis, kad nenukristum.

Shinobi lygiai gali užtrukti ir iki 15 minučių. Žaidimas sunkėja artėjant link lygio pabaigos. Nereikia nė sakyti, kad mirę turėsite pradėti lygį iš pradžių. Taigi Shinobi yra tikrai netrumpas žaidimas, tačiau tik todėl, kad praktiškai visus lygius reikia kartoti ne vieną ir ne du kartus. Tai nėra labai blogai, tačiau Shinobi lygiai yra gan monotoniški, sudaryti, tiksliau, „sumesti" iš daugybės tokių pačių plokščių paviršių, aštrių kampų ir besikartojančių peizažų. Įspūdis toks, kad žaidimas, rodos, kartais aktyviai bando priversti jus tiesiog nustoti žaisti.

Kūrėjų gal ir negalima kaltinti už tokį „hardkorinį" požiūrį, tačiau juos tikrai vertėtų pabarti už prastą kameros darbą. Žinoma, daugelyje intensyvių veiksmo žaidimų kamera būna nestabili, tačiau čia ji sukelia daug problemų. Pavyzdžiui, norėdami tiksliai pataikyti į reikiamą boso vietą ar suktai judėti, turite nuolat gerai matyti tiek veikėją, tiek aplinką, tačiau kamera dažnai to neleidžia. Rezultatas vėl gi panašus: pakilęs žaidėjo susinervinimo „matuoklis", nesibaigiantys pakartojimai ir keiksmažodžiai.

Nors Shinobi beveik nepanašus į savo ankstesniuosius plokščius protėvius dėka 3D aplinkos, jo išvaizda iš tiesų žavi. Pamirškime minėtąsias pasikartojančias aplinkas ir tekstūras ir pasidžiaukime veikėjais — jų modeliai tikrai neprasti. Kai kurie priešai netgi labai vaizdingi, jų išvaizdoje panaudoti skirtingi japonų mitologijos aspektai. Pats Hotsuma atrodo fantastiškai, jo keisti apdarai sukombinuoti iš tradicinės nindzės aprangos ir futuristinių šarvų, be to, jis nešioja nepaprastai šauniai atrodantį ir dar įspūdingiau judantį ilgą raudoną šaliką. Tokio neturi joks kitas žaidimų herojus! Žaidimo vaizdai gan stipriai įtakoti anime filmų, ypač minėtos sustingimo scenos. Tiesiai iš Ninja Scroll ar Sword of Truth filmukų!

Žaidimo garse nieko ypatingai dramatiško nėra. Balsų įgarsinimas atliktas gan tvarkingai, garso efektai taip pat neprasti, nors nei vieno nei kito veiksmo metu, ko gero, net nepastebėsite.

Muzikinis garso takelis kažkoks keistas, sudarytas iš vargonų, elektrinės gitaros ir neveikiančio sintezatoriaus melodijų.

Pradėję žaisti Shinobi, galite arba gan ilgam „užsikabinti", arba mesti viską šalin po eilinės nesėkmės. Be pagrindinio veiksmo, žaidimas siūlo keletą atrakinamų papildomų dalykėlių, prie kurių prieisite lygiuose radę paslėptus žetonus.

Shinobi išlieka ištikimas savo tradicijoms. Nors ir reikalaudamas didžiulių pastangų, žaidimas vis tik leidžia mums pasijusti nindzėmis.

SIUŽETAS **98**
Puiki istorija, pasakojama labai jaudinančiais CG filmukais...

GARSAS **81**
Klasikinis. Japoniškas. Keistas. Tikrai patiks Old School ir anime gerbėjams.

MUZIKA **81**
Žiūrėkite į garso skiltį...

GRAFIKA **76**
Aplinkos išties skurdžios ir grubios, tačiau personažai ir efektai...

VALDYMAS **74**
Ech... 2D laikais kameros darbas buvo paprastesnis, ir bėdų būdavo mažiau...

IŠVADA
Faktas — geras žaidimas. Tačiau skirtas tik savotiško skonio žaidėjams. Jei nesi nostalgiškas ar „pavažiavęs" dėl japoniškos „geimingo" kultūros, Shinobi tau netiks...

SUDĖTINGUMAS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 77

NAUJOS SEKANČIO ODDWORLD ŽAIDIMO DETALĖS

Naujasis *Oddworld* žaidimas *Oddworld Inhabitants* bus visiškai kitoks, nei jo pirmtakai. Gan silpnus ir neapsukrius ankstesnių žaidimų veikėjus pakeis pabaisų mišinys ir premijų medžiotojas lankininkas Styfas. Be to, žaidimo struktūra pasikeis nuo lėtesnio galvosūkių sprendimo į greitą pirmojo ir trečiojo asmens perspektyvos veiksmą.

Visa tai buvo parodyta dokumentinės *Discovery Channel* laidos *X-Factor: Inside Microsoft's Xbox* kadruose. Kūrėjų atstovai nekomentavo video medžiagos, teigdami, kad žaidimo kūrimas vis dar oficialiai slepiamas. Taip pat jie nenorėjo atskleisti, ar komanda keis kūrybos kryptį prieš paskelbiant žaidimą.

MICROSOFT ATLEIDINĖJA XBOX PADALINIO DARBUOTOJUS JAPONIJOJE

Microsoft atleido 34 Japonijos *Xbox* padalinio darbuotojus. Tai sukėlė didelį sujudimą tarp darbuotojų, nes japonams toks elgesys visiškai neįprastas. Darbuotojai buvo atleisti dėl smarkiai sumažėjusių *Xbox* pardavimų Japonijoje.

Pati darbuotojų atleidimo procedūra buvo nepaaiškinama ir netgi žeminanti. Darbuotojai gavo elektroninius laiškus su pranešimu susirinkti daiktus ir eiti į konferencijų salę. Koridorių į salę, liftus ir atsarginius išėjimus saugojo apsauginiai. Darbuotojai vieni negalėjo išeiti net į tualetą. Konferencijų salėje atleistiems darbuotojams buvo pranešta laukti susitikimo su vadovais ir žmogiškųjų išteklių vadybininku. Sulaukus eilės, kiekvienam buvo pasakyta, kad jie atleisti, nes jų pozicijos panaikintos.

Nors Japonijos kompanijos jau nebesamdo darbuotojų visam gyvenimui, vis dar įprasta išlaikyti darbuotojus tol, kol jie sunkiai dirba, o kompanija turi finansinių resursų jiems paremti.

Xbox padalinio darbuotojai labai skaudžiai sureagavo į netikėtą atleidimą, tačiau dėl suorganizuotų kompanijos „saugumo priemonių" visi 34 darbuotojai neturėjo kitos išeities, tik priimti kompensaciją ir palikti kompaniją.

Toks darbuotojų atleidinėjimas ir griežtesnis Japonijos *Xbox* padalinio valdymas susijęs su gan dideliu *Microsoft* verslo nuosmūkiu Japonijoje. Liepos mėnesį, pirmą kartą nuo pat *Microsof* padalinio Japonijoje įkūrimo 1986-aisiais metais, jam vadovaus svetimšalis prezidentas, buvęs *Microsoft* viceprezidentas Maiklas Raudingas.

ACCLAIM NEBEREMS GAMECUBE?

Pasak *Acclaim* CEO Rodo Kuzenso, pabaigusi dabartinius projektus *Acclaim* neberems *GameCube* sistemos kūrimo. Kuzensas teigė, kad kompanija nemato priežasčių toliau remti platformą, nes žaidimai nepakankamai gerai parduodami. Šiuo metu kompanija ruošia *GameCube* žaidimus *Legends of Wrestling III, Urban Freestyle Soccer* ir *XGRA*.

Kaip bebūtų, kiti *Acclaim* atstovai teigė, kad šis teiginys buvo tik išimtas iš platesnės Kuzenso kalbos. Atstovai patvirtino, kad kompanija šiuo metu neturi jokių planų kurti naujus žaidimus *GameCube* sistemai, o apie kiekvieną naują produktą bus nuspręsta atskirai.

NINTENDO LAIMI PRIEŠTARINGĄ PIRATAVIMO BYLĄ HONKONGE

Nintendo laimėjo vieną reikšmingiausių antipiratavimo teismų prieš Hongkongo kompaniją *Lik Sang International*. Skunde *Nintendo* prašė 20 milijonų JAV dolerių padengti 2001-ųjų ir 2002-ųjų metų žalai. *Link Sang* kompanijai buvo įsakyta laikinai pervesti 641 tūkst. dolerių.

Produktas, dėl kurio kilo šis teismas, buvo *Lik Sang* gaminamas įtaisas, leidžiantis vartotojams apeiti *Game Boy* žaidimų saugumo savybes. Taip buvo galima ištraukti programinę įrangą ir platinti kardridžais internete. *Nintendo* paskelbė, kad praėjusiais metais dėl piratavimo prarado apie 650 milijonų dolerių, o visa industrija patyrė daugiau kaip 3 milijardus dolerių nuostolį.

„Tai buvo svarbi byla *Nintendo* kovojant prieš interneto piratavimo šaltinius, — teigė Džodi Daugherti, *Nintendo of America* antipiratavimo direktorė. — Ir mes toliau vykdysime agresyvius veiksmus Kinijoje."

Ling Sang savo ruožtu išleido oficialų pranešimą apie šį teismą, kuriame abejoja jo pagrįstumu ir *Nintendo* siekiais. „Teismas rėmėsi Honkongo Autorinių Teisių potvarkiu apie kopijos apsaugos apėjimą, — kalbėjo *Ling Sang* atstovas Aleksas Kemplas. —Tačiau neegzistuoja jokia kopijų apsauga *Game Boy* ir *Game Boy Advance* žaidimų kartridžams. Teisėjas neišklausė specialisto nuomonės ar bent jau nepriklausomo trečiosios šalies eksperto — jis iš *Nintendo* priėmė faktą, kad egzistuoja kopijos apsauga."

Aleksas Kemplas liko nepatenkintas teismo sprendimu ir tiki, kad galutinės išvados netenkins rėmėjų bei teisėtų įrankių naudotojų. „Turiu pabrėžti, kad ta pati įranga teisėtais tikslais „atakuojama" tūkstančių mėgėjų ir netgi profesionalių kūrėjų. Gėda tokiam leidėjui kaip *Nintendo*, kuris teisme rodė originalų žaidimą, o beta testavimui iš mūsų pirko šimtus „flash" kartridžų", — teigė *Ling Sang* atstovas. "Aš visiškai suprantu *Nintendo* kovą su piratavimu, bet jie taikosi ne į tuos taikinius. Dabar turime skaitmenines laikmenas ir internetą, tad leidėjams teks keisti jų strategiją. *Nintendo* jau nebereikia įrodyti, kad esate piratas — jie tiki, kad jūs esate, jei turite technologijas kopijavimui."

GAME BOY ADVANCE SP
TM & ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO.
STILINGAS MALONUMAS
Nintendo®

Pitfall: The Mayan Adventure

Kūrėjas: Treasure I Leidėjas: Nintendo I Data: 2003-06-20 I Žanras: platforma

NOSTALGIJAI – NE!

Ne vienas, ne du ir netgi ne tuzinas kokybiškų SNES portų yra pasiekę mūsų GBA. Kokybiškų, tačiau ne visuomet sėkmingų. Prie pastarųjų ir būtų galima priskirti Pitfall: The Mayan Adventure. Galbūt neteisingai pasirinktas žaidimo išleidimo laikas, galbūt kaltas menkas GBA apšvietimas, o gal Pitfall tiesiog nelemta tapti legenda?.. Priežasčių galima sugalvoti nemažai, tačiau aišku viena — su šiuo žaidimu kažkas netvarkoj...

Pradėkime nuo gan intriguojančios istorijos, primenančios Indiana Jones laikus. Pitfall herojus Haris atgyveno savo auksinį amžių, kuomet ieškojo nuotykių Atari 2600 konsolėje ir užaugino sūnų Harį Jaunesnįjį. Šis sekė tėvo pėdomis. Ir štai kartą tėvas nusprendė leistis su sūnumi į bendrą kelionę po džiungles Pietų Amerikoje ieškant Vaxactun lobių. Kelionė turėjo būti puiki: tėvas prisimintų savo šlovingą praeitį, o sūnus turėtų galimybę parodyti, ko išmoko per tiek metų.

Ir štai jie abu pergalingai įžengia į ilgai ieškotą urvą. Tėvas mandagiai atsitraukia, leisdamas sūnui paimti brangią statulėlę ir triumfuoti taip, kaip jis triumfavo savo jaunystėje.

Hariui Jaunesniajam siekiant trokštamo lobio, įvyksta kažkas siaubingo — nuaidėjus kurtinančiam triukšmui, tėvas kažkur dingsta! Kaip paaiškėja vėliau, jį pagrobė legendinio Majų kario, Zakuelos: Blogio Valdovo, dvasia. Draugiškas nuotykių ieškojimas virsta būtinybe surasti ir išvaduoti tėvą galbūt iš pačios mirties gniaužtų...

Pateksite į painias džiungles, kuriose gamta nusiteikusi prieš bet kokius atėjūnus. Rodos, nepadarėte dar nieko blogo, o jau gyvatės, beždžionės ir kiti gyviai lenda iš visų kampų ir puola kuo tik sugeba. Dar blogiau, kad beveik visi jie kelis kartus greitesni už jus patį, todėl praktiškai tik atsitiktinumo dėka nuspėję apie artėjantį priešą, sugebėsite jį pribaigti negavę nė vieno smūgio, įkandimo ar dar ko nemalonaus.

Taigi nors džiunglės ir yra ryškių spalvų ir atrodo gan šiltai, iš tikrųjų jos nesvetingos ir pernelyg pražūtingos.

Patys žvėrys ir gyvūnai dar nėra tiek pavojingi, nes jums duota pakankamai daug gyvybių. Vis dėlto pastovūs įkandimai iš pačių įvairiausių būtybių labai erzina ir žaloja ne fiziškai, o morališkai.

Bet tai dar ne baisiausios kliūtys. Yra, žinoma, duobės, kurios, kaip ir ankstesnėse versijose, užsivėrinėja ir atsidarinėja. Turėtų būti įdomu? Nė velnio, nes kad jas pastebėtumėte, reikėtų iš lėto sėlinti, o tuo tarpu vos prilietus rodyklę, veikėjas ima bėgti kaip pašėlęs. Ima atrodyti, kad veikėjas čia įkeltas iš kokio kito žaidimo, kur tereikia bėgti

kosminiu greičiu ir nesirūpinti dėl nedraugiškose džiunglėse glūdinčių pavojų. Tiesa, galima iš lėto šliaužti žeme, bet tuomet niekaip negalėsite apsiginti nuo įkyrių džiunglių gyventojų, negalėsite šokinėti, o atgauti visus įgūdžius galėsite tik vėl atsistoję ant kojų, kas atima begales laiko (bent jau atsižvelgiant į priešų diktuojamą žaidimo tempą).

Bet ir TAI dar nėra baisiausios kliūtys! Labiausiai erzina karstymasis medžių šakomis ir begalės nesėkmingų bandymų kabintis už lianų. Kadangi veikėjas juda labai greitai, pajudėti siaura šakele nenukritus tampa tikru iššūkiu. Dar prasčiau kūrėjai padirbėjo su šuoliais — jie labai aukšti ir proporcingi veikėjo judėjimo greičiui. Kadangi šuolio spektras labai platus, šakos, šuoliuojant nuo vienos ant kitos, būna išdėstytos dideliais atstumais. O jų nežinant, nekyla noras šokti virš bedugnės iš visų jėgų, tikintis laimingo atsitiktinumo. Rodos, visas žaidimas pernelyg priartintas, tad manevruoti šuolių metu ir kovoti su priešais

yra sudėtinga, ir daug kas priklauso nuo gerai išvystytos žaidėjo nuojautos.

Kad atsigintumėte nuo erzinančių priešų gaujų, turite tris ginklus: Artimasis (tai lazda, kardas ar netgi kumštis — kad ir kaip įdėmiai žiūrėjau, nesugebėjau suprasti, kuo veikėjas užsimoja trenkdamas); Tolimasis (akmenys, kuriuos mėtyti galite tiek stovėdami, tiek pašokę, tiek pritūpę, tiek bėgdami. Skrenda jie per visą matomumo lauką ir toliau, tik ten jau jokios žalos priešams nepadaro. Akmenis rasite lygyje paslėptuose maišeliuose. Vėlesniuose lygiuose rasite sprogstančių akmenų, kuriais vienu metu galėsite pribaigti kelis priešus); bei Visapusiškasis (bumerangas, kuris darydamas lanką aplanko beveik visą ekraną ir išdaužo jame esančius priešus. Tačiau bumerangų turėsite labai ribotą skaičių, tad dažnai džiaugtis šiuo ginklu neteks).

Lygių grafika iš pirmo žvilgsnio atrodo gražiai. Daug spalvų, daug judesio (krintantys lapai, krūmų tankmėje mirksinčios akys ir pan.). Lygiai sudaryti iš dviejų planų. Pirmasis, kuriame jūs bėgiojate, ir antrasis, fonas, kuris slenka lėčiau nei pirmasis, tad atrodo, kad jis iš tiesų tų pačių džiunglių dalis. Kaip bebūtų, džiunglės pernelyg spalvotos. Smulkūs gyvūnai visiškai susilieja su aplinka, tad juos sunku pamatyti ir taip pakankamai mažame GBA ekrane. Tuo tarpu veikėjo animacija graži ir švelni. Jis gana sklandžiai kaitalioja veiksmus, o jei nieko nedarysim, kiek laiko įtartinai apžvelgęs aplinką, ims medituoti ir pakils į orą :).

Įdomiausia, kad tęsiant kelionę, Haris nei iš šio nei iš to neatsiras ant žemės. Jis skaudžiai drėbsis žemyn ir tik atsistojęs ant kojų paklus jūsų įsakymams.

Kokybišku garsu žaidimas pasigirti negali. Muzika labai vidutiniška (o ir skamba ji tik retkarčiais), garsai dažnai kartojasi ir kai kurie jų netgi rėžia ausį.

Lygiuose pilna slaptaviečių ir daiktų, kuriuos galite paimti ir panaudoti kokiu nors tikslu. Panaudojami daiktai yra akmenys bei sprogstantys akmenys (skirti mėtyti į priešus), Super galios amuletas bei Stop Time (priešai sustingsta). Be minėtųjų galite rasti gyvybę, vaistinėlę ir įvairių brangenybių, už kurias gausite taškų. Slaptavietes surasti yra sudėtinga, tačiau tenai rasite geriausius daiktus.

Blogiausia žaidimo savybė, kurios kūrėjams paprasčiausiai negalime atleisti — išsaugojimo ar kodų įvedimo galimybės nebuvimas. Turime įveikti žaidimą vienu ypu be jokių pertraukų. Tai išties velniškas laiko tarpas, atsižvelgiant į sudėtingumo lygį. Negana to, kad jums prireiks velniškai geros būklės baterijų, kad jos atlaikytų užgaidą įveikti žaidimą, jums taip pat reiks ir velniškai geros kantrybės, kuri žaidžiant tokį žaidimą išsieikvoja žymiai greičiau.

Portas vis dėlto yra portas. Koks žaidimas bebūtų buvęs praeityje, jis nepakeistas (tą, kaip spėjome įsitikinti, dauguma kūrėjų sugeba padaryti) perkeliamas į mūsų mylimąją platformą. Dažnai tuo būname patenkinti, tačiau šiuo atveju ir taip prastas žaidimas, negavęs nei kiek meilės bei šilumos iš kūrėjų pusės, buvo numestas dūlėti į kitą konsolę. Lai ilsisi jis ramybėje, nes mes turim tokių smagių portų kaip Earthworm Jim...

|Žygis|

+ PRIVALUMAI

+ Intriguojantis "old skool" siužetas, primenantis Indianą Džounsą ir Scooby Doo.
+ Geras savo kantrybės išbandymas.
+ Gera priežastis nusipirkti naujas baterijas.

- TRŪKUMAI

- Nėra kontrasto tarp veikėjo ir aplinkos.
- Nėra kontrasto tarp džiunglių gyventojų ir aplinkos.
- Niekur nėra kontrasto! Kas čia per žaidimas...

Pavadinimas *Pitfall* daugeliui asocijuojasi su nostalgiškais prisiminimais. Deja, šis *Pitfall* vienareikšmiškai sako: "Nostalgijai - NE!"

55

GARSAS 42
Po kurio laiko patartina užsikimšti ausis.

MUZIKA 36
Žr. aukščiau...

GRAFIKA 73
Lygiai gilūs, kelių planų, juose daug dinamikos.

VALDYMAS 44
Dažnai baisiai apsunkina žaidime keliamų uždavinių.

SIUŽETAS 83
Šauniausias dalykas žaidime. Primena senus gerus laikus.

Brute Force

Kūrėjas: Digital Anvil | Leidėjas: Microsoft | Data: 2003-06-27 | Žanras: veiksmo

KOMANDINĖ XBOX ATAKA

Ponios ir ponai, užsimaukšlinkite šalmus ir pasiruoškite naujai Xbox atakai. Ilgokai nerodžiusi savo aštriausių dantų ir primigusi po Halo šlove, žalioji konsolė paleidžia galingą super ataką — Brute Force. Visų išgirtas, kelis kartus atidėliotas ir daugelio lauktas žaidimas jau čia.

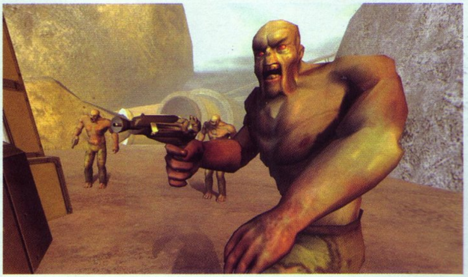
Brute Force yra intensyvaus futuristinio veiksmo žaidimas, kuriam jau pačioje pradžioje buvo priklijuota „Halo pasekėjo" etiketė. Žaidimo veiksmas, žinoma, vyksta tolimoje ateityje, 2340–aisiais metais. Žmonija jau kolonizavo gan didelį visatos gabalą, sukūrė galybę įspūdingų technologijų ir susidraugavo su daugeliu protingų ateivių rasių. Tačiau progresui ir kolonizavimui priešinasi tiek žmonių, tiek ateivių grupių pajėgos.

Konfederacija, valdanti visatą, turi išlaikyti taiką ir atsikratyti šiais piktadariais. Tam reikalui naudojamos normalios karinės pajėgos bei specialusis 23–as padalinys kodiniu pavadinimu Brute Force.

Brute Force siužetas nėra labai originalus, bet jo užtenka, kad sudomintų žaidėją ir pateisintų vykstančias kovas. Piktasis Seer rasės lyderis Šadūnas bando praplėsti savo imperiją, o jam padeda ne viena priešiškai Konfederacijai nusiteikusi rasė. Konfederacija į kovą su Šadūnu pasiunčia Brute Force agentą Teksą. Jis turi pasinaudoti savo savybe valdyti sunkius ginklus ir pabandyti atsikratyti priešų. Netrukus prie jo prisijungia ir kiti žaidimo veikėjai. Brutusas yra grėsmingas triukšmadarys, pusiau žmogus pusiau gyvūnas, Flint yra snaiperė, o Hauk — slaptumo ekspertė.

Kiekvienas būrio narys turi specialią savybę, dėl ko tampa stipresnis už priešus. Visi veikėjai vienu metu gali turėti du ginklus. Speciali Teksas savybė leidžia jam vienu metu valdyti abu ginklus. Brutusas pasižymi vadinamąja Vengar Dvasios jėga, leidžiančia jam įniršti ir aptikti toli esančius ar rūke pasislėpusius priešus. Slaptumo ekspertė Hauk gali tapti visiškai nematoma ir praslinkti į priešų teritorijas. Specialioji Flint savybė, ko gero, labiausiai mirtina: pažangi taikymosi sistema leidžia jai „prirakinti" taikinį prie bet kurio kilometro spinduliu esančio priešo.

Brute Force „geimplėjus" primena Halo, tik čia valdome komandą. Trečiojo asmens perspektyva valdote vieną iš būrio narių ir vedate būrį naudodami



taktiką bei kitų narių savybes, taip pat stengiatės kaip įmanoma geriau įvykdyti misijas ir pašalinti visus sutiktus priešus. Galite duoti nemažai įsakymų: pridengti, stovėti vietoje, judėti į tam tikrą vietą ar laisvai šaudyti. Būrys valdomas visai nesudėtingai: komandoms naudojate rodykles, galite lengvai keisti valdomą veikėją. Norėdami įsakyti tam tikram veikėjui, laikote jo kryptį, kol atsiras komandinis meniu ir žaidimas sustos.

Brute Force rasite nemažai panašumų į Halo. Pavyzdžiui, galite pasiimti priešų ginklus, panašiai veikia ir granatų valdymo sistema. Žaidimo tempas labai greitas ir įdomus, kiekvienoje naujoje vietovėje kyla pašėlusios kovos. Galite žūti ne tik jūs, bet ir kiti būrio nariai. Tiesa, jie sugeba pasigydyti, o vienam žuvus, kitoje misijoje atsiranda jo klonas. Kiekviename lygyje yra taškai, kur žaidimą išsisaugojate, o sėkmingų misijų pabaigoje gaunate pinigų, kuriuos išleidžiate klonavimui.

Žaidimo DI sukurtas puikiai, tad kiekvienas būrio narys klauso įsakymų ir kartu veikia pagal situaciją. Kovodamas jūsų būrys slapstysis už uždangų, puls priešus tinkamiausiais momentais ir dengs vienas kitą papuolus į bėdą. Priešų DI taip pat rimtai sukurtas, tad jie kovodami persigrupuoja, kartu dirba, slapstosi priedangose ir spaudžia jūsų būrį. Įdomu tai, kad netgi pavojingose vietovėse, pavyzdžiui, lavos upėse, tiek priešai, tiek jūsų būrio nariai niekada patys nepražus (nelips į lavą).

Brute Force daugelio žaidėjų režimas yra prieštaringas. Blogoji pusė ta, kad deathmatch ir team deathmatch režimai sukurti lygiai tokie patys, kokius žaidžiate bet kuriame kitame žaidime. Tačiau iš Brute Force bendradarbiavimo režimo gali pasimokyti kiekvienas žaidimas. Žaidžiate vieno žaidėjo režimą ir ateina draugas? Paprasčiausiai meskite jam pultelį. Paspaudus start, ekranas pasidalins per pusę, ir jūsų svečias automatiškai pradės valdyti vieną iš būrio narių. Išeiti draugas gali lygiai taip pat: ekranas praplatės, o veikėją pradės valdyti DI. Viskas labai paprasta.

Grafika žaidime išties išskirtinė. Veikėjų modeliai labai kokybiški, jų tekstūros detalios, o animacija tolygi. Žaidimas vyksta įvairiose aplinkose: nuo džiunglių iki dulkinų dykumų. Lygiai vienas nuo kito labai skiriasi. Sprogimų ir atakų efektai ne tik įspūdingi, bet ir labai įvairūs.

Brute Force garsas, nors ir gerai sukurtas, jokio barjero neperžengia. Garso efektai ir muzikinis takelis gana kokybiški, tačiau atskirai garso takelio tikrai nepirksite. Kaip bebūtų, savo darbą — sustiprinti kovų pojūtį ir labiau įtraukti į žaidimą — garsas atlieka puikiai.

Brute Force yra šaunus žaidimas, neturintis jokių svarbesnių klaidų. Jis iš tiesų pakelia kokybės ir DI kartelę bei parodo, kaip turi būti sukurtas bendradarbiavimo režimas. Tai greitas, aštrus ir įtemptas žaidimas, išnaudojantis visus Xbox pajėgumus ir leidžiantis pasinerti į futuristinius mūšius.

|Ryčka|

+ PRIVALUMAI

- + *Kokybiškas DI.*
- + *Puikus kooperacinis multiplayer režimas.*
- + *Taktikos galimybės.*

- TRŪKUMAI

- - *Keli priešų tipai.*
- - *Neilgaamžis.*
- - *Mažai įvairovės.*

Ilgas laukimas ir atidėliojimas pasiteisino — žaidimas beprotiškai greitas, intensyvus ir nuostabiai atrodo. **93**

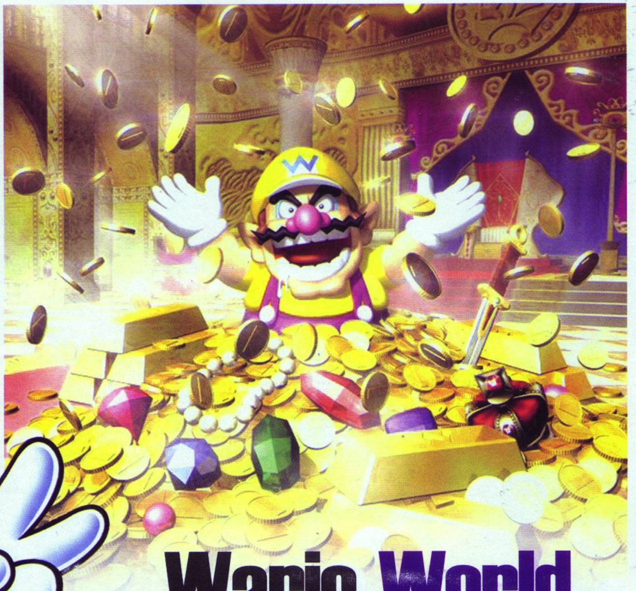
GARSAS 84
Visi garso elementai savo vietose.

MUZIKA 81
Įsitraukti į žaidimą padeda, o šiaip nieko ypatingo.

GRAFIKA 94
Iš „Žaliosios dėžės" išspausta beveik viskas.

VALDYMAS 92
Valdyti veikėją ir dalinti būriui komandas labai patogu.

SIUŽETAS 73
Eilinė futuristinė pasaka apie visatos gelbėtojus.



Wario World

Kūrėjas: Treasure | Leidėjas: Nintendo | Data: 2003-06-20 | Žanras: platforma

AŠ IR KITAS AŠ

Apie ūsuotą santechniką Mario žinome visi be išimties ir ne kartą valdėme, tačiau galbūt ne visi girdėjome, kad jis turi mirtiną priešą Wario. Kas gi yra tas Wario? Didysis Nintendo antiherojus, visada rodomas kaip piktoji mielojo santechniko versija. Ilgainiui Wario nutolo nuo savo antrininko ir tapo ne Mario priešu, o atskiru veikėju, fanatišku, trenktu ir godžiu lobių medžiotoju. Wario World yra pirmieji šio herojaus-antiherojaus nuotykiai Game Cube sistemoje.

Wario World — ypatingas žaidimas. Įsimintina, kad pirmiausia jis buvo išleistas Europoje, o tik po to Amerikoje. Antra, jį kūrė ne Nintendo, o Treasure komanda. Pats žaidimas taip pat labai savitas, savo geromis ir blogomis savybėmis šiek tiek primenantis Luigi's Mansion.

Žaidimo istorija pasakoja apie Wario ir jo pinigus. Godusis Wario jau daugelį metų medžioja lobius ir sugebėjo pasistatyti gan įspūdingą pilį. Vienas iš brangiausių jo turtų — didžiulis juodas nepaprastas brangakmenis. Nepaprastas todėl, kad yra gyvas ir labai piktas. Toks piktas, kad kartą visus Wario turtus pavertė monstrais. Wario dėl to tampa dar piktesnis ir keliauja susigrąžinti turtų bei nukauti juodąjį brangakmenį.

Wario World, kaip ir Lugi's Mansion, reikia keliauti per lygius ir atlikti „privalomąją platformerio programą": šokinėti, rankioti

daikčiukus ir kautis su priešais. Kovoja Wario labai įspūdingai (herojus, rodos, ką tik išlindęs iš Wrestlemania žaidimo). Galite smogti priešams kumščiais, tačiau smagiausia juos pagriebti ir panaudoti kaip ginklą prieš kitus piktadarius. Kovos yra išties šaunios, jos niekad nenusibosta, netgi atliekant tuos pačius judesius. Kovoti su bosais dar įdomiau, nes jie yra be galo keisti.

Be to, būtinai reikia atrasti būdą, kaip juos nugalėti, t.y. išnaudoti kiekvieno boso silpnąją vietą. Pavyzdžiui, didžiuliu bikiniu (tik įsivaizduokite, kaip jis atrodo :)) vilkintis dinozauras pažeidžiamas tik viršugalvyje.

Žaidžiant taip pat tenka spręsti daugybę galvosūkių ir įvykdyti kitas „platformines" užduotis. Kartais užtruksite vien ieškodami kelio po labai išradingus lygius. Žaidimas

daug erdvesnis nei Luigi's Mansion, daiktai dažnai paslepiami priekyje, kad jums tektų eiti veidu į kamerą. Kai kurie platformos elementai yra ypač originalūs. Pavyzdžiui, Wario tenka šokinėti per sklandančius kamuolius, prie kurių jis prilimpa, tada užsiropščia ir nušoka toliau. Tai puikiai veikia ir labai linksmai atrodo. Tik įsivaizduokite apkūnų piktą italą šliaužiojantį ant paplūdimio kamuolių :).

Į Wario World sugrįžta ir „polyginės" užduotys, dėl kurių Mario Sunshine vietomis buvo iki skausmo sunkus. Įšokite pro liuką ir pateksite į trumpą pogrindinį lygį su platforminėmis užduotimis ir galvosūkiais. Jie nėra tokie sudėtingi kaip Sunshine, tačiau žaidimui suteikia nemažai įvairovės.

Kaip ir visuose „platformeriuose", čia lygiai tiesiog prigrūsti įvairiausių gėrybių, tik ir laukiančių, kad jas surinktume. Reikia surasti aštuonis raudonus brangakmenius, kurie yra galvosūkių ir užduočių kambariuose. Tam tikras jų kiekis atrakina lygio pabaigą ir leidžia kautis su bosu. Dar visur išmėtyti auksinės Wario statulos gabalėliai, apie save pranešantys skambučiu. Paėmus dalelę, padidėja Wario gyvybės matuoklis. Taip pat reikia rankioti ir lobius: puodus, keptuves, vazas ir NES konsoles. Kiekviename lygyje radę aštuonis tokius daikčiukus atrakinsite Wario Ware mini žaidimus.

Žaidimas be galo smagus, tačiau turi ir vieną blogą savybę — jo ilgai nepažaisite. Žaidimas sudarytas iš keturių pasaulių po du paprastus ir vieną boso lygį, ir paskutinio boso lygio. Kai kuriems gal ir norėsis keliauti atgal ir surinkti visus iki vieno turtus, tačiau tai irgi ilgai netruks. Žaidimui gyvenimą bando prailginti ir atrakinami Wario Ware Inc žaidimų pavyzdžiai, kuriuos galite persikelti į Game Boy Advance, tačiau ir tai smarkiai nepadės. Luigi's Mansion po pagrindinio žaidimo siūlė veidrodinę ir sudėtingesnę misiją, o Wario World neturi nieko.

Wario World išvaizda gražina prisiminimus apie Luigi's Mansion žaidimą.

Malonūs apšvietimo efektai ir juokingi modeliai yra abiejuose žaidimuose, tačiau nei vienas iš jų negali pasigirti detališkumu. Kamera Wario World veikia geriau nei Luigi žaidime: ji gali pažvelgti į Wario iš kampo, o mažuose lygiuose ir apsisukti aplink herojų. Dauguma Wario World lygių yra lauke, kiekvienas jų turi visiškai skirtingą tematiką. Vaikščiosite aplink piramides su mumijomis, keliausite po cirką su klounais ir juokingais gyvūnais.

Keisčiausias dalykas žaidime yra jo muzika. Ji pilna keistų kompozicijų, ne visada į temą pataikančių vokalų. Kaip bebūtų, ji žaidimui visai tinka, nes kiekviename lygyje skamba vis kita tema. Garso efektai taip pat labai smagūs. Nueikite ant akmeninio tilto ir girdėsite klapsinčius Wario batus. Daugiausia, aišku, girdėsite patį Wario, nes jis visada skleidžia kokius nors „maa!", „haa!" ir kitus ausį rėžiančius garselius.

Wario World — gan tipiškas platforminis žaidimas, kuriame vaidina labai smagus (piktąja prasme) veikėjas. Žaidimas daug kuo primena Luigi's Mansion, tačiau vietomis yra be galo originalus. Jums tikrai bus smagu žaisti šį žaidimą, tačiau tai gali trukti visai neilgai.

|Ryčka|

+ PRIVALUMAI

+ Puikūs Wario imtynių judesiai.
+ Smagūs galvosūkiai.

- TRŪKUMAI

- Labai trumpas.

"Platforminio" herojaus nuotykiai labai džiugina. Deja, ne per ilgiausiai. **84**

GARSAS	**76**
Standartiniai garseliai, nuolat kartojamos tos pačios frazės.	
MUZIKA	**91**
Keistos ir nesuderintos melodijos puikiai atspindi Wario dvasią.	
GRAFIKA	**76**
Vietomis vieni dalykai (pvz., bosai) sukurti daug gražiau, nei visa likusi žaidimo dalis.	
VALDYMAS	**89**
Mechanika paprasta, kamera prisitaiko prie vingrių lygių.	
ĮDOMUMAS	**87**
Imtynės, galvosūkiai ir platforminės užduotys — tiesiog įdomus platformeris.	

PATARIMAI

PSone kodai

Crash bash

Neribota sveikata
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: aukštyn (2), žemyn, apskritimas, kvadratas, L1, R1.
Lygių pasirinkimas
Eikite į Warp Room ir spauskite: trikampis, apskritimas, kairėn (2), kvadratas + R1, trikampis + R2, start, select, apskritimas, X (2).

Spyro: Year Of The Dragon demo

Pradiniame ekrane laikykite R1 + L1 + kvadratas ir spauskite start.

Destruction derby raw

Nepažeidžiamumas: kaip kodą įveskite INVICIBILITY.
Policijos automobilis: kaip kodą įveskite MINIBUS.
Sunkvežimis: kaip kodą įveskite SEDAN.

Dune 2000

Pilnas žemėlapis
Eikite į šoninį meniu ir spauskite X pasirinkdami: kvadratas, apskritimas, X, trikampis (2), kvadratas.
Papildomi pinigai
Pastaba: kodas veikia su analoginiu pulteliu. Eikite į šoninį meniu ir spauskite X pasirinkdami: X, kvadratas, trikampis, apskritimas, kvadratas, X. Paspausti reikia per mažiau nei keturias sekundes. Spauskite dešinę analoginę rankenėlę ir gausite 10 000 JAV dolerių.
Nepažeidžiamumas
Žaisdami spauskite: kairėn (2), žemyn, R1, R2.

Command & Conquer: Retaliation

Norėdami įvesti kodus, nuveskite kursorių ant atitinkamo simbolio šoniniame meniu ir tada spauskite apskritimą.
Chronoshift: kvadratas, apskritimas, trikampis, X, apskritimas (2).
Lengvi pinigai: X (2), kvadratas, apskritimas (3).
Laimėjimas: apskritimas (2), trikampis, X (2), kvadratas.
Nepažeidžiamumas: kvadratas, X, apskritimas, X, trikampis (2).
Atominė ataka: apskritimas, X, apskritimas (2), X, kvadratas.
Parabombos: X (2), apskritimas, trikampis, kvadratas.
Visas žemėlapis: trikampis (2), X, apskritimas, trikampis, kvadratas.
Kasti žmones vietoj rūdos: kvadratas, X, kvadratas, X, kvadratas, X.
Pralaimėjimas: apskritimas, X, apskritimas, kvadratas (2), X.
Civiliai turi vardus: kvadratas (2), apskritimas (2), trikampis (2).
Laisva Geležinė Uždanga: kvadratas, X, apskritimas, X, trikampis (2).

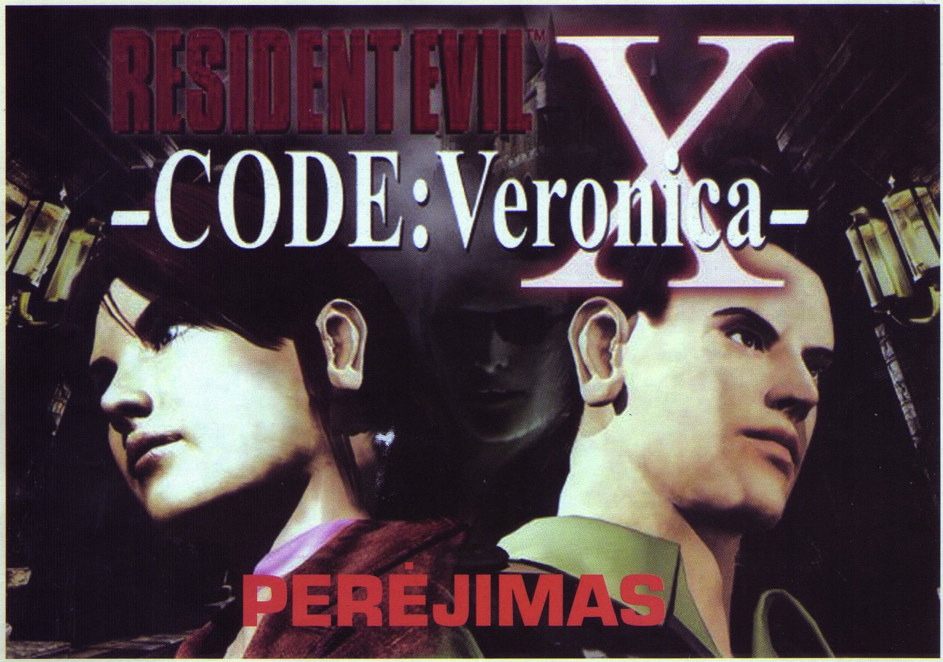
Sim theme park

Nepaimti pinigų iš banko
Būdami parke spauskite aštuonis kartus: kairėn, žemyn, X, apskritimas.
Papildomi auksiniai bilietai
Būdami parke spauskite keturis kartus: aukštyn, žemyn, kairėn, dešinėn, apskritimas, dešinėn, kairėn, žemyn, aukštyn, apskritimas.
Viską gauti
Būdami parke spauskite aštuonis kartus: aukštyn, žemyn, aukštyn, žemyn, kairėn, aukštyn, žemyn, aukštyn, žemyn, dešinėn.

Thps4

Įveikti dabartinį tikslą
Sustabdykite žaidimą, laikykite L1 ir spauskite: trikampis, dešinėn, aukštyn, X, dešinėn, apskritimas, aukštyn, trikampis, kvadratas, kairėn, aukštyn, X.
Sim režimas: sėkmingai įveikite vieną Pro Challenge.
Mėnulio fizika: sėkmingai įveikite du Pro Challenges.
Lėti triukai: sėkmingai įveikite tris Pro Challenges.
Mažas paslėptas riedlentininkas: sėkmingai įveikite keturis Pro Challenges.
Visada specialus: sėkmingai įveikite penkis Pro Challenges.
Tobulas balansas: sėkmingai įveikite šešis Pro Challenges.
Little Big World lygis: gaukite 100 Goal Points.
Lygio apvertimas: įveikite visus plyšius.

PATARIMAI



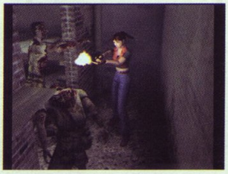
PERĖJIMAS

1. KALĖJIMO VIETOVĖ

Atidarykite Status ekraną ir pasiimkite žibintuvėlį.

Po Claire ir Rodrigo pokalbio, eikite susirasti žalią augalą, kovinį peilį ir šautuvo kulkas. Kulkas rasite prie laiptų. Lipkite laiptais aukštyn iki kapinių ir pabandykite išvengti susidūrimo su zombiais.

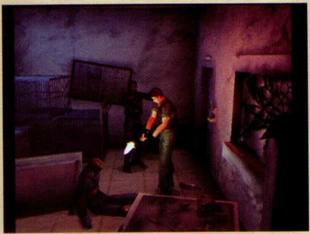
Sekančioje vietovėje rasite lavoną, jis turi ginklą. M93R pistolete yra 15 kulkų. Eikite iki neužrakintų durų ir pasukite į dešinįjį kambarį. Pasieksite kalinių miegamąjį. Lauke esantys zombiai bandys išdaužti langą. Nesinervuokite ir ramiai juos nušaukite. Išvietėje dar rasite kulkų. Eikite lauk, tiesiai į kiemą. Nekreipkite dėmesio į judančius lavonus. Eikite iki kambario, kuriame yra apsaugos dėžė. Sudėkite visus savo daiktus į ją, išskyrus augalą. Ten rasite šviesos lazdeles, B.O.W porcijas ir Pirmosios pagalbos purškalą. Susiraskite Styvą.



Jį turėtumėte rasti prie kompiuterio. Po pokalbio paspauskite jungiklį, kurį Styvas buvo palietęs, ir pasiimkite vanago emblemą, kurią padėkite į 3D–dublikatorių, esantį ankstesniajame kambaryje. Dabar eikite pasiimti daiktų, kuriuos palikote apsaugos dėžėje. Kieme įjunkite kairėje nuo langinių esantį jungiklį. Zombiai pradės jus atakuoti. Pasistenkite pasiimti bombą ir meskite ją į pačią zombių tankmę. Pasiimkite gesintuvą ir grįžkite į kapines. Zombiai, kurių jūs anksčiau išvengėte, vis dar ten. Paprasčiausiai nužudykite juos. Tada gesintuvu užgesinkite ugnį iš prie laiptų esančio malūnsparnio. Turėtumėte gauti lagaminėlį. Pasinaudokite Check komanda ir pasukite iki raudono lagaminėlio jungtuko. Tokiu būdu lagaminėlis atsidarys. Jame rasite TG–01 ir failą, nurodantį, kaip juo naudotis.

Viską pasiimkite ir grįžkite iki 3D–dublikatoriaus, ant jo padėkite TG–01. Aparatas turėtų duoti jums specialą emblemą. Zombiai iš lauko išdauš langą ir eis link jūsų. Turite išvengti zombių neiššovę nei vieno šūvio.

Eikite lauk į vietą, kurioje pirmą kartą susitikote Styvą. Padėkite specialiąją emblemą ant didžiausių durų — tai turėtų jas atrakinti. Eikite į vidų.



2. RŪMAI

Pamatysite kelią blokuojančią mašiną. Eikite pro kairiįį praėjimą. Ant mašinos turėtumėte rasti kulkų. Jei norite, galite pasiimti ir du žaliuosius augalus. Apžiūrėkite vietovę. Ugnis užstoja jums kelią. Turėtumėte rasti dvi dėžes, kurias galima pastumti. Pirmąją dėžę pastumkite į priekį kaip galima toliau. Užlipkite ant dėžės ir eikite toliau.

Žudykite visus pakeliui sutiktus zombius. Iš šiaurinės pusės rasite įėjimą į pilį. Pasiimkite žaliąjį augalą ir neperšaunamą karinę liemenę. Įeikite į pilį. Eikite į viršų iki Išsaugojimo kambario. Susiraskite rudą spintelę ir pastumkite ją į šoną. Turėtumėte rasti Umbrella identifikacinę kortelę. Nusileiskite žemyn iki kompiuterio ir įdėkite į jį kortelę. Slaptažodis yra NTC0394. Turėtų atsidaryti rudos durys. Iš pradžių eikite pro mėlynąsias duris ir pasiimkite Pirmosios pagalbos purškalą bei duraliuminio lagaminą.

Grįžę į salę, eikite prie rudųjų durų. Nužudykite pasirodžiusius zombius ir eikite pro vienintelės neužrakintas duris. Įjunkite mėlynąjį jungiklį ir peržiūrėkite filmą apie Alfredo ir Aleksijos vaikystę. Po to atsiras slaptas praėjimas. Eikite pro jį ir pasiimkite vairą.

Eikite iš pilies. Išgirsite Styvo riksmą. Eikite iki vietos, iš kurios sklinda riksmas, ir išgelbėkite Styvą. Pasiimkite iš jo auksinius Lugers pistoletus.

Po pokalbio su Alfredu nusileiskite laiptais žemyn, kieme pasukite kairėn, pasiimkite žemėlapį ir amuniciją, tada padėkite vairą ant stalo.

3. ORO UOSTAS

Leiskitės kopėčiomis žemyn, pasiimkite rankinę ir leiskitės žemyn iki pat apačios. Eikite į kambarį ir eliminuokite zombius. Dabar eikite iki langinių ir pereikite per tiltą. Kitame kambaryje rasite liftą. Su juo pakilkite į viršų. Viršuje padirbėkite prie mašinų, kuriomis priverskite kablius, kabinančius didžiules dėžes, dirbti kaip įmanoma greičiau. Leiskitės liftu žemyn ir įjunkite jungiklį, kuris buvo užstotas didžiulės dėžės. Didžiulis liftas pakils iš apačios ir keletas zombių pradės atakuoti. Iš pradžių išsiveržkite iš minios, tada juos visus iššaudykite ir pasiimkite dėžėse esančias Biohazard kortelę ir strėles. Eikite iki pilies praėjimo ir nusileiskite laiptais žemyn, tuomet pasukite į dešinę.

4. KARINIŲ APMOKYMŲ VIETOVĖ

Sutiksite Ryjantį kirminą, pasistenkite jo išvengti ir eikite pro artimiausias duris. Iš pradžių lipkite kairėje pusėje esančiais laiptais į viršų, ten pasiimsite ginklą ir perskaitysite failą. Po animacinės scenos eikite lauk kaip įmanoma greičiau.

Apžiūrėkite vietovę ir susiraskite amuniciją. Jei norite turėti sprogstamųjų strėlių, eikite į kambarį salės gale. Ten bus zombių, kuriuos turite eliminuoti. Sprogstamąsias strėles rasite ant suoliuko, esančio prie kitų durų. Pasiimkite strėles ir eikite per duris.

Turėtumėte prieiti baseiną. Nusileiskite žemyn ir šokite į jį. Čia turėtumėte rasti raktą. Pasiimkite jį ir grįžkite atgal į salę. Eikite pro dešinėje esančias duris ir iššudykite ten esančius zombius. Kambario kampe rasite žaliąjį augalą, Military Training Facility žemėlapį ir strėles. Susirinkę daiktus pabandykite rasti užrakintą spintelę. Pasinaudokite raktu ir atrakinkite ją. Spintelėje rasite sprogstamųjų miltelių, kuriuos panaudosite sprogstamųjų strėlių gamybai. Viską susirinkę grįžkite atgal į salę.

Kambario gale rasite užrakintas langines. Pasinaudokite Biohazard kortele, kad prasibrautumėte pro langines iki durų. Langinės užrakintos...

Alfredas pasirodo kieme. Pabandykite išvengti jo šūvių ir pasivykite jį lipantį laiptais. Jis pradings. Eikite pro dešiniąsias duris. Kairiosios bus užrakintos. Jei atidarysite rudas duris, Alfredas pradės jus erzinti. Iš pradžių jūs turite nueiti į pilkąjį kambarį ir pasiruošti. Tai yra saugojimo kambarys. Pasiimkite Hemostatiką Rodrigui ir padėkite jį į prietaisų dėžę. Tada eikite pro rudąsias duris. Pasiimkite automatą.

Sutiksite monstrą Bandersnatch. Pasinaudokite sprogstamosiomis strėlėmis ir nukaukite jį. Po to nusileiskite į mažytį kambarį. Kitas Bandersnatch sugriebs jus, bet nesijaudinkite — ateis Styvas ir jus išgelbės. Duokite Styvui automatą, o jis jums duos auksinius pistoletus.

5. STYVAS BURNSAIDAS

Iššudykite visus zombius ir eikite toliau. Atkreipkite dėmesį į bombas. Eikite pro kairiąsias duris. Eikite iki vienintelių durų, prie kurių galite prieiti.

6. KLAJONĖS PO VIETOVĘ

Atrakinkite kairiąsias duris ir eikite į Modelių kambarį. Pasiimkite Erelio lėkštę. Susiraskite kelią į tankų kiemą, atrakinkite rožines duris ir sugrįžkite prie pagrindinių bazės durų. Eikite į balkoną ir padėkite Erelio lėkštę ant skylės. Gausite Emblemos kortelę. Sugrįžkite į bazės liftą ir pakilkite į viršų. Pasinaudokite Emblemos kortele ir atidarykite langines į Stebėjimo kambarį. Keli zombiai apsimes „negyvais". Pasiimkite liemenę. Pasukite kamerą į Skeleto paveikslą ir pasižiūrėkite į skaičius. Išsijungs ventiliacija. Pabus zombiai ir pradės jus medžioti. Jūs galite atsirakinti rudąsias duris ir eiti lauk. Kieme susiraskite paslėptas kopėčias ir nusileiskite žemyn. Pasinaudokite Emblemos kortele ir atidarykite duris.

Atidarykite dar vienas elektronines duris ir pasiimkite granatsvaidį ir amuniciją. Sugrįžkite į kambarį, kuriame mirė mokslininkas, ir suveskite skaičius, kuriuos matėte ant paveikslo. Pasiimkite Rūgšties porcijas ir Skeleto paveikslą. Dabar jums reikia pabėgti per 30 sekundžių.

Grįžkite iki Modelių kambario pirmajame aukšte ir pakabinkite paveikslą ant sienos toje vietoje, kur gavote Erelio lėkštę. Atsivers kita siena. Pasiimkite auksinį raktą ir padėkite į įrankių dėžę.

7. SUGRĮŽIMAS Į RŪMUS

Padėkite auksinius pistoletus ant Saugojimo kambaryje esančios skylės. Išspręskite slaptažodžio galvosūkį. Kai įjungsite kompiuterį, sieninis laikrodis pradės judėti. Perskaitykite failus, esančius prie kompiuterio, ir pasukite laikrodžio rodykles taip, kaip ten nurodyta. Sužinosite slaptažodį. Parašykite jį kompiuteryje. Jei slaptažodis teisingas, laikrodis pasitrauks, ir atsivers nauja vietovė. Pro langą išoks Bandersnatch. Nukaukite jį.

8. PRIVATI REZIDENCIJA

Jūs priėjote praėjimą į naują vietovę. Pabandykite praeiti pro Bandersnatch ir įeikite į rūmus. Jei pradėsite žudyti, tuntai jų pasipils iš visų pusių.

Pasinaudokite žibintu, kad išvengtumėte šikšnosparnių. Jei

eisite pro kairiąsias duris, esančias po laiptais, rasite vienintelę amuniciją visame lygyje ir Rašalo juostas. Bet taip pat rasite ir Bandersnatch. Eikite į vienintelį kambarį viršuje. Išgirsite Aleksijos ir Alfredo pokalbį. Eikite į raudonąjį kambarį, išjunkite muziką ir nuo lovos pasiimkite sidabrinį raktą. Tai padarę eikite lauk.

Rūmuose pasinaudokite sidabriniu raktu ir atrakinkite didžiules duris, esančias už tų, kur jūs išgelbėjote Styvą. Pasiimkite antrąją Erelio lėkštę, amuniciją ir failą.

9. SUGRĮŽIMAS Į KALĖJIMĄ

Pasiimkite Erelio lėkštę ir Hemostatinius vaistus.

Grįžkite į kiemą, kur stovi giljotina. Padėkite Erelio lėkštę į skylę ir nužudykite du zombius. Jei eisite į priekį iki pat kelio galo, rasite prietaisų dėžę ir duris, vedančias į kalėjimo apsaugos kambarį.

Sugrįžkite į ankstesnįjį kelią, vedantį į izoliatorių. Ten rasite amunicijos ir Pirmosios pagalbos purškalą. Eikite į bausmių kambarį ir nužudykite keturis zombius, pasiimkite duraliuminio lagaminą ir raudoną augalą. Eikite lauk. Sekite paskui keistus garsus. Sutiksite visą krūvą zombių, kuriuos reikia išžudyti.

Vienas iš zombių pames stiklinę akį. Pasiimkite ją ir įdėkite į statulą, kuriai trūksta vienos akies. Atsivers slaptas praėjimas. Nusileiskite į rūsį. Nužudykite tris zombius, pasiimkite amuniciją ir eikite į akmeninį kambarį.

Čia rasite keletą statulų. Iš vienos jų pasiimkite surūdijusį kardą. Kambario durys bus užrakintos. Atkreipkite dėmesį į statulą pačiame viduryje. Pasukite po ja esantį strypą. Nesinervuokite ir sukite strypą tiek laiko, kiek reikės.

Durys turėtų atsirakinti. Padėkite kardą atgal, kur ir radote. Nužudykite zombius ir pasiimkite pianino ritinį.

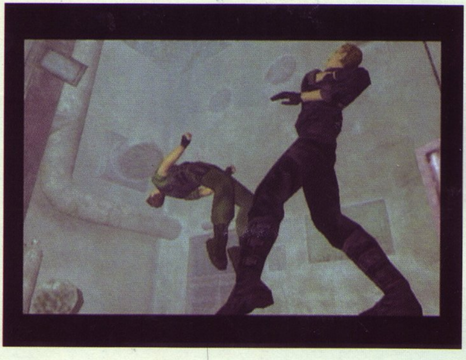
Eikite iš šios vietos ir grįžkite pas Rodrigo. Atiduokite jam Hemostatikus ir žibintuvėlį, o jis jums duos visraktį, su kuriuo galėsite atidarinėti duraliuminio lagaminus. Dar gausite šiek tiek amunicijos.

10. SUGRĮŽIMAS Į RŪMUS / PRIVATI REZIDENCIJA

Sugrįžkite į pilį. Pasinaudokite sidabriniu raktu, kad atrakintumėte viršuje esantį kambarį. Padėkite pianino ritinį ant pianino, atsidarys žaidimų automatas, kuriame bus Skruzdėlių Karaliaus objektas. Grįžkite į vietovę, kurioje išgelbėjote Styvą. Susiraskite paskutiniąsias koridoriaus duris, pasinaudokite auksiniu raktu ir atidarykite jas. Galerijoje pabandykite išspręsti mįslę. Atspėkite, kas pavaizduota paveiksluose. Nuorodų rasite Alfredo paveiksluose.

Kai išspręsite mįslę, Alfredo paveikslas pasisuks. Pasiimkite molinę vazą, pasižiūrėkite į jos kakliuką ir rasite Skruzdėlių Karalienės objektą. Sugrįžkite į privačią rezidenciją.

Eikite į raudonąjį kambarį ir padėkite Karalienės objektą, kad atidarytumėte muzikinę dėžę. Pasiimkite muzikinę plokštelę. Eikite į sekantį kambarį ir padėkite Karaliaus objektą. Atidarysite dėžę, į kurią įdėkite plokštelę. Nukris kopėčios. Užlipkite jomis, apžiūrėkite vietovę, pasiimkite žalią augalą ir Sidabrinio laumž•irgio objektą.



Nuimkite visus laumžirgio sparnus, o kūną įdėkite į didžiules skruzdės, nupieštos ant sienos, burną. Nukris kitos kopėčios. Užlipkite jomis ir pasiimkite laikraščio spaustuką ir amuniciją. Tada pastumkite didžiulę dėžę į dešinę. Užlipkite ant jos ir pasiimkite išpažinties laišką ir Oro pajėgų leidimą. Nusileiskite kopėčiomis žemyn iki raudonojo kambario. Kai norėsite išeiti, pasirodys Aleksija.

11. ORO UOSTAS

Dabar jūs turite eiti į aerouostą. Eikite iš privačios rezidencijos ir rūmų. Pasiimkite tris leidimus po pokalbio su Styvu, sekite jį kol gausite povandeninį laivą. Nužudykite visus zombius ir eikite pro kairiąsias duris. Padėkite visus tris leidimus ant stalo ir lipkite į lėktuvą. Ten susirinkite valdymo svertą. Grįžkite į ankstesnįjį kambarį ir eikite prie langinių, pereikite per tiltą į kitą kambarį. Eikite į liftą, pakilkite į viršų ir susiraskite aerouosto raktą. Eikite lauk ir padėkite valdymo svertą ant valdymo panelės — tai pakels tiltą. Nusileiskite liftu žemyn ir pasinaudoję raktu atidarykite užraktus. Susirinkite amuniciją. Dabar yra pats laikas išsisaugoti žaidimą. Sustumkite dėžes taip, kad visos tilptų į liftą, ir patys eikite vidun.

Išsprendę mįslę, turėsite 5 min. pabėgimui.

Boso strategija: Tyrant 1

Po kelių apdegimų privalote susikauti su Tyrant, kurį pasiuntė Alfredas. Pabandykite laikytis saugaus atstumo (nei per arti, nei per toli). Naudokitės savo granatsvaidžiu.

Nugalėję pasinaudokite povandeniniu laivu ir grįžkite į lėktuvą pas Styvą.

Styvas paprašys jus patikrinti lėktuvo uodegą. Išsisaugokite žaidimą ir atidarykie duris.

Boso strategija: Tyrant 2

Priešininko nenugalėsite naudodami paprastus ginklus. Atkreipkite dėmesį į dešinėje esančią katapultą. Išššaukite iš jos vieną kartą ir tęskite apšaudymą iš paprastų ginklų. Pasistenkite išvengti priešininko smūgių. Tik du

praleisti smūgiai, ir žaidimas baigtas. Kai priešininkas nusilps, priverskite jį atsistoti prie išėjimo ir paleiskite į darbą katapultą. Jei nepavyks jo išstumti iš lėktuvo pirmu bandymu, pabandykite dar kelis sykius.

Pirmojo ž•aidimo disko pabaiga

12. ANTARKTIDOS TRANSPORTO TERMINALAS

Jūs esate kažkur Antarktidoje. Nusileiskite kopėčiomis žemyn. Jei norite, nueikite į darbininkų kambarį ir pasiimkite amuniciją. Taip pat čia rasite ir žemėlapį. Po to patikrinkite spinteles ir pasiimkite Pirmosios pagalbos purškalą. Pasirodys zombiai, kuriuos išžudę, eikite lauk.

Nusileiskite žemyn į saugojimo kambarį. Susirinkite viską, kas įmanoma. Apžiūrėkite ir spinteles.

Eikite lauk iš kambario ir pasukite kairėn. Pabandykite išvengti drugių.

Eikite į kambarį ir išžudykite zombius. Pasukite į Ginklų kambarį. Ten bus keletas zombių. Pasiimkite šautuvą ir Kasybos kambario raktą. Eikite toliau, kol rasite užrakintą dėžę. Susirinkite detonatorius nuo lavonų ir sudėkite juos ant dėžės.

Dabar eikite lauk ir pasukite tiesiai į Kasybos kambarį. Susiraskite laiptus ir jais už•lipkite. Nukaukite visus šunis. Čia rasite daug amunicijos.

Pradž•ioje susiraskite mašiną su mėlyna šviesa. Susiraskite raudoną jungiklį ir įjunkite jį. Dabar grįžkite į didžiąją salę ir pasukite į B.O.W kambarį, kuris yra tiesiai prieš Ginklų kambarį. Susiraskite barkodų klijuotoją.

Eikite į didžiosios salės vidurį ir priverskite mašiną atvežti jums pakuotę. Prie pakuotės priklijuokite barkodų klijuotoją, ir ji bus nuvežta į B.O.W kambarį. Eikite į tą kambarį ir pasiimkite dujokaukę. Dabar eikite į Saugojimo kambarį ir įjunkite jungiklį, atrakinantį užraktus. Pasiimkite vazą ir patikrinkite, kas joje. Ten turėtų būti mašinų kambario raktas.

Eikite iš Saugojimo kambario ir lipkite į viršų. Eikite iki didžiųjų durų. Ten rasite dar dvi duris. Eikite pro dešiniąsias duris. Ten turėtų pasirodyti Styvas.

Išėję iš dujų pilno kambario, sugrįžkite į jį jau užsidėję dujokaukę. Ten susiraskite kvadratinę vožtuvo rankeną. Susiradę eikite atgal ir sukite lauk pro kairiąsias duris. Padėkite vožtuvą ant mašinos, ir ji supjaustys į Octa vožtuvo rankeną. Šiame kambaryje pamatysite zombį, uždarytą narve, ir kažką panašaus į duraliuminio lagaminą. Po to eikite į Kasybos kambarį. Alfredas vėl užpuls jus.

Pasiimkite Alfredo snaiperinį šautuvą ir sėskite su Styvu į furgonėlį. Dabar jūs esate aukščiausiame pastato aukšte. Kai nusileisite žemyn, pasirodys Nosferatu. Prieš jį kovosite vienas.

———

Boso strategija: Alexander

Nesileiskite parverčiami. Nusitaikykite į priešininko širdį iš savo snaiperinio šautuvo. Pribaikite Nosferatu su peiliu.

———

Nužudę Nosferatu, Claire ir Styvas išsiveš jus su furgonėliu.

13. KARINIŲ APMOKYMŲ VIETOVĖ

(Kriso scenarijaus pradž•ia)

Susiraskite Rodrigo ir pakalbėkite su juo. Pasirodys kirminas Grave Digger ir praris Rodrigo. Pasistenkite pasiimti ginklus, kuriuos jums paliko Claire, o ypač šautuvą ir arbaletą. Eikite iki kitų durų ir susikaukite su kirminu.

———

Boso strategija: Grave Digger

Pasistenkite pataikyti į jį tada, kai tik jis pakyla nuo žemės. Bėkite nuo jo į šalį, kadangi turite išvengti jo smūgių. Geriausi ginklai prieš šį kirminą yra automatas arba šautuvas.

———

Po pokalbio su mirštančiu Rodrigo, pasinaudokite liftu ir nusileiskite žemyn. Nužudykite keturis zombius. Tada bėkite iš kambario ir įjunkite už tanko esantį jungiklį. Pasirodys slaptas liftas. Nusileiskite juo į Saugojimo kambarį. Pabandykite išspręsti skrynios mįslę.

Pasiruoškite. Tada eikite lauk ir bėkite iki pat kelio galo. Pasiimkite baterijas. Pasistenkite išvengti juodųjų našlių. Parsineškite baterijas į kambarį, kuriame nužudėte keturis zombius. Padėkite jas raudonajame lifte ir pakilkite į viršų. Pasiimkite Chemikalų saugyklos raktą ir failus. Eikite per sekančias duris į Stebėjimo kambarį.

Dabar eikite pro kairiąsias duris. Rasite Erelio Lėkštę, nešamą srovės. Eikite į bioeksperimentų kambarį, kuriame buvo nužudytas mokslininkas. Pasiimkite strėles ir rankinę. Tada sugrįžkite į liftą ir nusileiskite į B1 vietovę. Po to nusileiskite laiptais ir pasiimkite šautuvą. Amuniciją pasiimkite prie įėjimo į šviesųjį kambarį. Pasiimkite žaliąjį augalą. Sekančiame kambaryje rasite strėles ir durų rankeną. Veskerio kamera

užfiksuos Krisą, tada pasirodys du medžiotojai ir pradės jį atakuoti. Nušaukite juos.

Kai kova pasibaigs, eikite į laboratoriją kairėje ir Chemikalų saugyklos raktu atrakinkite šaldytuvą. Čia rasite raudoną ir mėlyną augalus bei amuniciją. Pro sudužusį langą išoks Sweeper. Nužudykite jį. Po to eikite iš rūsio ir grįžkite į mirusiojo mokslininko kambarį. Eikite iki tolimiausiųjų durų. Pamatysite duris, kurioms trūksta rankenos. Pasinaudokite pasiimtąja durų rankena ir įeikite vidun. Rasite Tanko objektą. Grįžkite į liftą ir pakilkite vienu aukštu. Pasisaugokite kamerų, kitaip pasirodys medžiotojai. Eikite į modelių kambarį ir ant modelio uždėkite Tanko objektą. Tada nuo sienos nukris paveikslas. Rasite failą ir sukamo stalo raktą. Susirinkite daiktus ir grįžkite į kambarį, kuriame pirmą kartą matėte medžiotojus.

Pasiekę sukamą stalą, atrakinkite jį ir judėkite toliau. Apeikite dėžę ir įstumkite ją vidun. Eikite pro dešiniąsias duris ir susirinkite amuniciją. Eikite į kiemą ir nužudykite gulintį zombį. Po to nusileiskite kopėčiomis ir nužudykite visus sutiktus zombius. Eikite į ginklų kambarį ir susirinkite ginklus. Po to pasinaudokite kieme esančiu didžiuoju liftu ir pakilkite į aerouostą.

14. ORO UOSTAS

Pasiruoškite. Eikite lauk, nu•žudykite medžiotoją ir pakilkite liftu aukštyn. Eikite tolyn kambariu, kuriame daugybė lavonų.

Galite valdyti degalų sistemą durų kairėje. Pabandykite išspręsti matematinę užduotį su apatine pakuote.

Po to lavonai atgis ir pradės atakuoti. Eikite lauk ir judėkite iki Valdymo sverto. Nusileiskite liftu •žemyn ir pereikite per tiltą. Nuž•udykite pasirodž•iusius zombius ir medž•iotoją. Tada eikite pro kairiąsias duris ir nukaukite kitą medž•iotoją.

15. PABĖGIMAS IŠ VIETOVĖS

Grįžkite į fabriką. Visus tris įrodymus padėkite į jų vietas. Atsiras slaptos kopėčios. Susirinkite amuniciją ir nusileiskite žemyn. Susirinkite amuniciją ir nusileiskite žemyn dar vienomis kopėčiomis. Susirinkite amuniciją ir susikaukite su Albinoidu.

Negalite įkristi į vandenį. Šioje vietoje geriausi ginklai yra šautuvas ar automatas.

Nugalėję Albinoidą, šokite į vandenį ir pasiimkite Erelio Lėkštę. Grįžkite į salę, kurioje gavote baterijas. Padėkite alebardą į baltąsias duris ir eikite lauk.

16. ANTARKTIDOS TRANSPORTO TERMINALAS

Eikite pro paskutiniąsias duris ir šaukite į čiuptuvus. Pradžioje eikite į Saugojimo kambarį. Kambaryje daugybė zombių. Jei neisite kairėn, zombiai nepabus. Saugojimo kambaryje padėkite alebardą šalia drabužių spintos ir pasiimkite failą, Rašalo juostą bei popieriaus svarstį.

Pasiruoškite. Eikite viršun iki didelių dvigubų durų.

Eikite į pirmąjį kambarį kairėje pusėje. Ten yra trys zombiai, nušaukite juos ir pasiimkite duraliuminio lagaminą ir šautuvo kulkas. Eikite lauk ir į Mašinų kambarį. Pasiimkite Aštuonkampę vožtuvo rankeną, kurią paliko Claire. Vėliau pasirodys keli zombiai, kuriuos nukaukite.

Eikite iš kambario ir judėkite pro duris, esančias priešais. Venkite kamerų. Nusileiskite žemyn artimiausiu liftu. Jis nuleis jus į ginklų kambarį. Pasiimkite Magnumą. Po to liftu pakilkite į vandens kambarį.

Eikite į liftą. Baseine rasite Sparno objektą. Viso jų yra keturi. Eikite pro artimiausias duris, esančias priešais liftą. Eikite pro dešiniąsias duris. Susirinkite amuniciją. Ten taip pat turėtų būti aštuonkampė įduba. Aktyvuokite ją. Taip pat įjunkite ir šalimais esantį jungiklį. Eikite lauk.

Susikaukite su keliais zombiais, esančiais šaldytuve. Tada eikite pro rudąsias duris. Susirinkite amuniciją ir koridoriuje susiraskite tigro statulą. Jei išimsite mėlyną brangakmenį, gausite prievamzdį. Jei išimsite raudoną, gausite Magnumo kulkas. Sujunkite prievamzdį su Aštuonkampe vožtuvo rankena ir gausite Kvadratinę vožtuvo rankeną.

Eikite į šalimais esantį liftą. Ten surasite dar vieną Sparno objektą ir didžiulį skruzdžių lizdą. Nekreipkite į tai jokio dėmesio.

Eikite pro dešiniąsias duris, pamatysite kraują. Pasiimkite failus, o po to patikrinkite kairėje pusėje esančią mašiną. Ant jos pamatysite Aleksijos vardą. Dabar jūs turite surasti Alfredo vardo simbolius. Apžiūrėkite popieriaus svarstį ir pasirinkite simbolius, kurie yra kitos Aleksijos simbolio pusės. Jei teisingai pasirinksite, atsiras stalčius, į kurį įdėkite popieriaus svarstį. Po to iš cilindro iškris Alfredo lavonas. Paimkite jo žiedą ir patikrinkite Alfredo briliantą.

Sugrįžkite į kambarį virš Ginklinės. Užlipkite kopėčiomis ir pasinaudokite Kvadratine vožtuvo rankena. Nusileiskite sekančiomis kopėčiomis iki pat apačios ir pasiimkite Krano raktą. Pasirodys Svyperis, kurį tiesiog nukaukite.

Tuomet grįžkite į salę, kurioje pilna ledo, ir Krano raktu atrakinkite dešinėje esančią valdymo panelę. Iš po ledo pasirodys Aleksanderio lavonas. Taip pat iš po ledo pasirodys voras, kuris pradės jus atakuoti. Venkite jo. Pabandykite pasiimti Aleksanderio auskarą ir brangakmenį. Grįžkite į baseiną, ten rasite dar vieną Sparno objektą. Eikite pro rudas duris.

Čia rasite Claire, bet ji yra kokone. Jei neturite kovinio peilio, eikite į viršų, ten ji rasite. Išlaisvinkite Claire. Jei Claire apsinuodijusi, ginklų kambaryje turite rasti serumą.

17. STYVAS

Čia rasite įrankių dėžę. Pasidėkite didžiąją dalį ginklų.

Eikite tiesiai ir šaudykite į čiuptuvus. Užlipkite laiptais ir atverkite vožtuvą. Paleidėjas duos krištolinį kamuolį. Čia yra sunkūs spąstai. Vienintelis būdas jų išvengti — greitai nebėgti. Pirmiausia padėkite krištolinį kamuolį šešėlio kvadrato centre ir greitai išsisukite. Spąstai sudaužys kamuolį, ir liks kortelė. Pasiimkite Apsaugos kortelę iš kvadrato vidurio. Spąstai sustabdyti. Dabar eikite į mažas žalsvai mėlynas duris ir Apsaugos kortele atrakinkite naują vietovę. Įeikite ir...

Boso strategija: Styvas

Jokios strategijos čia nėra. Tiesiog bėkite kaip įmanoma greičiau. Nepamirškite naudotis gydomosiomis priemonėmis.

18. PAKEISTA ALEKSIJA — PASKUTINIS MŪŠIS

Boso strategija: Aleksija 1

Įveikti šį bosą nėra sudėtinga. Paprasčiausiai laikykitės saugaus atstumo ir šaudykite. Jei stovėsite per arti jos, ji nužudys jus vienu vieninteliu smūgiu. Įveikę priešininkę, pasiimkite jos vėrinį ir brangakmenį.

Lipkite į viršų ir padėkite visus tris brangakmenius ant paveikslo. Atsiras slaptos durys. Eliminuokite zombius. Apžiūrėję patalpą surasite mėlynas ir raudonas duris.

Pradžioje eikite pro kairėje esančias pilkas duris. Pasiimkite žaliuosius augalus. Nusileiskite liftu žemyn. Įjunkite jungiklį ir pasiimkite dar vieną Sparno objektą.

Eikite į trečiąjį kambarį. Ten yra keli Veronikos paveikslai. Patikrinkite stalą ir pasiimkite Sterilų raktą. Visai neblogai būtų šioje vietoje išsisaugoti žaidimą. Raktu atrakinkite rudąsias duris pagrindinėje salėje. Eikite į Saugojimo kambarį ir išjunkite energiją. Grįžkite prie rudųjų durų. Pasiimkite du brangakmenius ir grįžkite prie raudonųjų durų. Išjunkite muziką ir padėkite raudoną brangakmenį ant dangčio. Po to pasiimkite muzikinę plokštelę.

Eikite į mėlynąjį kambarį ir padėkite mėlyną brangakmenį. Tada padėkite muzikinę plokštelę. Nusileis kopėčios. Nusileiskite jomis žemyn. Pasiimkite amuniciją ir Laumžirgio objektą. Tada sugrįžkite į koridorių ir susiraskite Claire. Sugrįžkite į kambarį, kuriame suradote ketvirtąjį Sparną, ir atrakinkite dar vienas duris. Tai kambarys, kuriame buvo Claire. Eikite prie įrankių dėžės ir pasiruoškite. Pabandykite į šoną pastumti drabužių spintą ir išvysite rėmus, į kuriuos buvo dedamas šratinis šautuvas. Įdėkite jį ten. Nukritęs paveikslas atskleis granatas ir liepsnos lazdeles.

Kaip Claire pastumdykite spinteles ir pasiimkite granatas bei strėles. Išeidamas Krisas pro durų apačią gaus Apsaugos failą su kortele.

Eikite į viršų, pasinaudokite laumžirgiu ir atidarykite duris. Nužudykite zombius ir įdėkite kortelę į kompiuterį. Slaptažodis — „Veronica". Dabar jūs turite 5 minutes, kad pabėgtumėte. Pasirodys Aleksija, šaukite į ją.

Boso strategija: Aleksija 2

Šaudykite iš magnumo, sprogstančiųjų strėlių ar granatsvaidžio. Karts nuo karto perbėkite į kitą vietą.

Boso strategija: Aleksija 3

Pasiimkite siaurą raketsvaidį kaip įmanoma greičiau. Nešaukite į ją per greitai. Jos šūviai jums daug žalos nepadarys. Pasirinkite momentą, kai ji trumpam sustos, ir šaukite... BUM... Žaidimas baigtas.

PATARIMAI PS2 KODAI

X2: Wolverine's Revenge

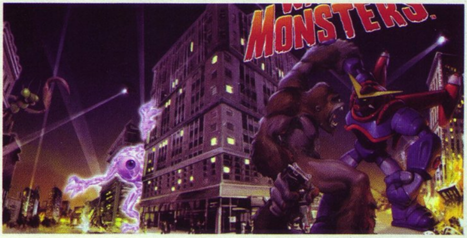
Lygių pasirinkimas
Pagrindiniame meniu spauskite: trikampis, apskritimas, trikampis, kvadratas, trikampis, apskritimas ir L1+R1.
Visi kostiumai
Pagrindiniame meniu spauskite: trikampis, apskritimas, trikampis, kvadratas, trikampis, apskritimas ir L1+R1.
Visi Cerebro failai
Pagrindiniame meniu spauskite: trikampis, apskritimas, trikampis, kvadratas (3) ir R1+R2.

Devil May Cry 2

Dantės ar Liučijos Diesel bonus lygis ir kostiumas
Žaiskite pirmą Dantės ar Liučijos misiją ir išsaugokite žaidimą. Perkraukite PlayStation 2 ir laukite, kol vėl pasirodys žinutė "Press Start button". Spauskite L3, R3, L1, R1, L2, R2, L3, R3. Paspauskite start, kad sugrižti į pagrindinį meniu. Pasirinkite "Load game" , spauskite L1 ar R1, kad pasiimtumėte kostiumą, ir tada pakraukite žaidimo bonus lygį.
Dantės Diesel kostiumas
Žaisdami spauskite: R1 (2), trikampis, kvadratas, R2 (2).
Lučijos Diesel kostiumas
Žaisdami spauskite: L1 (2), trikampis, kvadratas, L2 (2).
Lygių pasirinkimas
Sėkmingai pabaikite žaidimą su bet kuriuo veikėju bet kuriame sunkumo režime ir atrakinsite lygių pasirinkimo galimybę.
Sunkus lygis
Sėkmingai pabaikite žaidimą su abiem veikėjais ir atrakinsite sunkaus lygio režimą.
Must Die režimas
Sėkmingai pabaikite žaidimą su bet kuriuo veikėju sunkiame režime ir atrakinsite Must Die režimą.
Žaisti su Triš
Sėkmingai pabaikite žaidimą su Dante sunkiame režime ir atrakinsite Triš.
Žaisti su Arius
Sėkmingai pabaikite žaidimą su Lučija Lucia Must Die režime ir atrakinsite Lučijos sargybinį Arius.
Greitas atsistatymas
Jei jus partrenks ant žemės, tik nukritę spauskite apskritimą ir akimirksniu pašoksite ant kojų.

Dragon Ball Z: Budokai

Atrakinti veikėjus
Užbaikite šiuos epizodus ir atrakinsite atitinkamus veikėjus:
Aim For Perfect Form — Android #16 ir Yamcha
The Androids Saga — Android #17, Cell ir Teen Gohan
The Namek Saga — Freiza, Ginyu ir Recoome
The Saiyen Saga — Radditz, Nappa ir Vegeta
Perfect Form Cell Complete — Trunks
Skirtinga išvaizda
Spauskite kvadratą ar apskritimą veikėjų pasirinkimo ekrane. Jūsų veikėjas gali turėti skirtingus drabužius ar spalvas. Išbandykite tai su Trunks ir padarykite jį Super Saiyan.
Pažiūrėti skirtingus kostiumus
Capsule pakeitimo ekrane spauskite R1 ir R2 ir pažiūrėkite skirtingus veikėjo kostiumus. Spauskite L1 ir L2, kad pritrauktumėte ir atitolintumėte vaizdą. Kaire analogine rankenėle keiskite veikėjus.
Skirtinga aplinka
Žaidimo pradžioje pasirodžius užrašui "Press Start", nieko nedarykite, tada pasirodys animacinis intarpas. Pasirodžius antraštės ekranui, aplinka bus skirtinga.
Skirtingi lygiai
Rinkdamiesi Cell, Valley ir kitus lygius, vietoje X spauskite kvadratą.
Patyčios
Tyčiojimasis (spauskite smūgis + spyris + gynyba + pabėgimas) sumažins jūsų priešininko Ki dydį vienetu.



War of the Monsters

Išleiskite tam tikrą kiekį žetonų Battle Tokens ir atrakinsite atitinkamus mini žaidimus ar veikėjus:
Volcano — 45,000
Mini Baytown — 65,000
Capitol — 85,000
UFO — 105,000
Raptors — 200,000
Zorgulon — 200,000
Big Shot — 65,000
Crush-O-Rama — 85,000
Dodgeball — 105,000

Big Mutha Truckers

Pagrindinis kodas
Options ekrane įveskite: CHEATINGMUTHATRUCKER arba ATJCEHJMJ. Bus atrakinti visi kodai ir Blogas sunkvežimis. Jei pasirinksite automatinį Sat Nav, jis visada nuves jus ten, kur prekes parduosite už aukščiausią kainą, tačiau negalėsite lenktyniauti su kitais sunkvežimiais.
Options ekrane veskite kitus kodus:
Blogas sunkvežimis: VARLEY.
Greitas sunkvežimis: GINGERBEER.
10 milijonų JAV dolerių: LOTSAMONEY.
Lygių pasirinkimas: LAZYPLAYER.
Bonus lygiai: JINGLEBELLS.
Neribotas laikas: PUBLICTRANSPORT.
Nėra žalos: 6WL.
Automatinis Sat Nav: USETHEFORCE.
Diplomatinis imunitetas: VICTORS.
Maži pėstieji: DAISHI.
Pinigų taupymas
Jei nenaudojate kodo, ir sunkvežimis dūžta, galite panaudoti šį triuką ir sutaupyti pinigų. Nusigavę į vietą parduokite prekes, bet nepirkite naujų, kol nepabuvote garaže. Nuėję į garažą pasikeiskite priekabą, ir jūsų nauja priekaba nebus apdaužyta. Jei jums reikia senosios priekabos, grįžkite ir pakeiskite dar kartą, ir žala bus dingusi. Jei sunkvežimis tik nesmarkiai apgadintas ar nusidėvėjęs, pigiau jį paprasčiausiai pataisyti.

RPG ISTORIJA

AUKSINIS TĘSINIŲ AMŽIUS

KITI SNES RPG

Lufia II: Rise of the Sinistrals
Išleistas: 1996 m. JAV
Kūrėjas: Neversoft
Leidėjas: Natsume

Puikus pirmojo *Lufia* žaidimo tradicinių RPG elementų balansas pelnė jam nemenką populiarumą. Tęsinys *Lufia II* sugebėjo išnaudoti geriausias pirmojo žaidimo savybes ir dar labiau jas patobulinti.

Lufia II žavi savo turtinga dvimate grafika ir simfoniniu garso takeliu. Šis vėlyvasis *SNES* laikotarpis tapo tarsi „auksiniu amžiumi", kur visų žaidimų grafika buvo piešiama rankomis, o jos grožį apribojo tik kartridžo talpa. *Lufia II* istorija ir veikėjai taip pat labai žavūs. Istorija

Kas pirmas nukirs pankui snapą, tam visas auksas.

yra susijusi su pirmuoju žaidimu, tačiau tai yra ne jo tęsinys, o priešistorė. Įdomu tai, kad *Lufia II* pabaiga yra pati *Lufia* pradžia, kai herojų komanda užpuola Sinistralus Pražūties tvirtovėje.

Lufia II žaidimo eiga gan tiesioginė. Mūšiuose atsirado IP taškai, kovoti padėjo ir virtualūs gyvūnai „kapsulių monstrai". Įspūdingiausi žaidime yra požemiai. Čia nereikia klajoti begaliniais labirintais ar kautis atsitiktiniuose mūšiuose. Veikėjai keliauja iš vieno kambario į kitą, sprendžia labai draugiškus galvosūkius ir kaunasi su tais priešais, kuriais nori, mat jie matomi iš tolo.

Lufia & The Fortress of Doom
Išleistas: 1993 m. JAV
Kūrėjas: Nintendo
Leidėjas: Nintendo

Pirmasis *Lufia* žaidimas pasižymėjo puikia grafika, garso takeliu ir įdomia istorija, įtraukiančia iki pat pabaigos, o vietomis net šokiruojančia. Paprastas siužetas pasakoja, kaip Maksimo palikuonė mergaitė Lufija, kovotojas Aguro ir lankininkas Džerimas nugali Sinistralus praėjus šimtui metų po Maksimo pergalės Pražūties Salos mūšyje. *Lufia* pradžia netradicinė: atsiduriate šimtą metų atgal, paskutiniame požemyje ir kartu su legendine Maksimo komanda kovojate su Sinistralais.

Final Fantasy IV
Išleistas: 1991 m.
Kūrėjas: Square
Leidėjas: Square

Šiek tiek primena dviejų ožiukų ir tilto sceną, ar ne?

Final Fantasy IV — pirmasis „modernus" *Final Fantasy* žaidimas. Čia randame daugybę klasių, pasikartojančių *NPC* veikėjų, iškviestų monstrų — viską, ką ir turime dabartiniuose *FF* žaidimuose. Dar svarbiau, *FF IV* labai akcentuoja siužetą ir istoriją, kas ir toliau sėkmingai vystoma kitose dalyse. Žaidimo siužetas pasakoja apie Tamsos Riterį Cencilą, susigrąžinusį save ir siekiantį suprasti kitus, išgelbėti brolį (ir, žinoma, pasaulį).

FF IV grafika spalvinga, gili, daugiaplanė, o Nobuo Uematsu simfoninis garso takelis dėl konsolės galimybių pagaliau skambėjo puikiai. Didžiausia žaidimo inovacija — „aktyvaus laiko" mūšių sistema. Veikėjai nebelaukia savo šanso, kaip eile paremtose kovose, o puola užsipildžius jų aktyvaus laiko stulpeliui. Kiekvieno veikėjo stulpelio užpildymo greitis, be abejo, yra skirtingas ir priklauso nuo judrumo įgūdžių.

Romancing SaGa + II + III
Išleistas: 1992, 1993 ir 1995 m. Japonijoje
Kūrėjas: Square
Leidėjas: Square

Remiantis Romancing Saga vaizdais, būtų galima rašyti veikalus apie architektūrą.

Romancing SaGa žaidimai *RPG* žanrą praplėtė vokiška heraldika ir unikalia „laisvo scenarijaus" sistema. *Romancing SaGa* žaidimai sudaryti laisviau, nei kiti *RPG*. Vietoje nustatytų lygių, žaidimo eigoje veikėjai gauna galios, energijos ir įvairių savybių. Dar daugiau, žaidimo istorijos kryptis dažnai priklauso nuo žaidėjų. Kaip ir *Final Fantasy* žaidimai, *Romantic SaGa* serija nėra tiesioginiai tęsiniai, tačiau naudoja tuos pačius elementus.

Dragon Quest V + VI
Išleistas: 1992 ir 1996 m. Japonijoje
Kūrėjas: Enix
Leidėjas: Enix

O! Kažkas taip ir nepajudėjo iš vietos... ...grafikos prasme.

Enix, kaip ir jų žaidimų gerbėjai, leido *Dragon Quest* serijai laikytis žanro tradicijų, tad vienas nuo kito šie žaidimai skyrėsi menkai. *Dragon Quest V* pristatė „kartų" sistemą, panašią į *Phantasy Star III*. Jūsų herojus kovoja kartu su tėvu, viename žaidimo epizode jam tenka rinktis žmoną. Matyt, ši kartų sistema yra prakeikta, nes *Dragon Quest V* „geimplėjus" ir grafika buvo prastesni nei *Dragon Quest IV NES* sistemoje. *Dragon Quest VI* jau buvo labiau nupoliruotas, jame pakeista darbų sistema. Šeštoji dalis sugebėjo grąžinti šlovę *Dragon Quest* serijai.

Final Fantasy Mystic Quest
Išleistas: 1992 m. JAV, 1993 m. Japonijoje
Kūrėjas: Square
Leidėjas: Square

Baisus, žalias nosiaragis... Bet, matyt, Amerikos rinkai jis pasirodė per baisus.

Mystic Quest yra kilnus, bet nepavykęs *Square* eksperimentas. Kompanija pastebėjo, kad *Final Fantasy* serija populiari tik Japonijoje, o už jos krantų menkai teparduodama. *Square* nusprendė įsilaužti į JAV *RPG*

rinką ir pabandyti užkovoti ją paprastu ir patraukliu už žemą kainą parduodamu žaidimu. Ketinimai buvo geri, tačiau jų įvykdymas — prastas. *Mystic Quest* — tiesiog labai apdorotas *Final Fantasy* vaisius. Komandos sudarytos tik iš dviejų veikėjų, dialogai banalūs, veikėjai vystosi į neigiamą pusę, o siužetą, rodos, sukūrė tik greitai spausdinti mokantys rašytojai.

Zelda III — A Link to the Past
Išleistas: 1992 m. JAV
Kūrėjas: Nintendo
Leidėjas: Nintendo

Mes vis dar tikim, kad Nykštukas Tukas nebuvo labai originalus kūrinys...

Trečioji *Zelda* serija metė šonu slenkantį *Zelda II* vaizdą ir grįžo prie vaizdo iš viršaus. Link turi dar kartą išgelbėti princesę Zeldą (ir ko tos princesės nuolat prisidirba? :)) iš niekingų Ganono nagų. Taip pat Link buvo praturtintas nauju įtaisų ir ginklų arsenalu. Įdomu tai, kad žaidimas sudarytas iš dviejų pasaulių: Šviesusis Hyrule ir Tamsos Pasaulis, kuriam vadovauja Ganonas. Šių pasaulių supratimas ir jų skirtumų išnaudojimas leido išpręsti pagrindines žaidimo paslaptis.

Final Fantasy V
Išleistas: 1992 m. Japonijoje
Kūrėjas: Square
Leidėjas: Square

Kai pamatysit palaida liūta, griūkit ir apsimeskit negyvais...

Kol nepasirodė *Final Fantasy VIII*, penktoji *FF* dalis buvo prodiuserio Sakagučì mėgiamiausiu darbu. *Final Fantasy V* siužetas gan paprastas, tačiau jį atsveria daugelio pamėgta darbų sistema. Kiekvienas veikėjas turi darbą: yra riteris, vienuolis, baltasis ar juodasis burtininkas ir panašiai. Kiekvienas darbas suteikia tam tikrų įgimtų įgūdžių, pavyzdžiui, riteris gali kautis kardu ir turi aukštą gynybos lygį. Darbų įvaldymas veikėjams suteikia specialių savybių, kurias galima priskirti kitiems darbams ir taip sukurti įvairiausius veikėjus: burtininkus nindzes, šokančius drakonus, chemikus su kardais ar bet kokią kitą kombinaciją.

Soul Blazer, Illusion of Gaia, Terranigma
Išleistas: Soul Blazer — 1992 m. JAV, Illusion of Gaia — 1994 m. JAV, Terranigma — 1996 m. Europoje
Kūrėjas: Quintet
Leidėjas: Enix/Nintendo

Savotiškas privatizacijos suvokimas?

Šie trys veiksmo RPG yra mažai žinomos trilogijos dalis. Nors patys žaidimai buvo populiarūs, niekas bevek nežinojo, kad jie sudaro trilogiją. Apie jų tarpusavio sąsajas užuominų galima rasti kiekviename iš šių žaidimų.

Soul Blazer žaidėjams tenka bėgioti aplink ir gelbėti spąstuose įkalintas sielas, kurios sugrįžta į savo gimtines. *Ilusion of Gaia* nesusilaukė didelio dėmesio, mat tuo metu pasirodė *Final Fantasy III*, tačiau žaidimas siūlo platų kvestą su galybe paslapčių. Terranigma buvo maždaug toks pats, kaip ir kiti, tik daugiau veiksmo.

Secret of Mana ir Seiken Densetsu 3
Išleistas: Secret of Mana — 1993 m. Japonijoje, Seiken Densetsu 3 — 1995 m. Japonijoje
Kūrėjas: Square
Leidėjas: Square

Game Boy Seiken Densetsu tęsinys *Secret of Mana* yra vienas pirmųjų 16 bitų eros veiksmo *RPG* žaidimų. Kiekvienas iš trijų veikėjų — berniukas, mergaitė ir dvilytis herojus — turėjo vieną iš aštuonių ginklų. Visus ginklus buvo galima tobulinti iki aštunto galios lygio. *Secret of Mana* istorija gan įdomi, o dėl sunkios ginkluotės ir intensyvių burtų žaidimo veiksmas labai karštas.

Seiken Densetsu 3 žaidime iš šešių veikėjų sudaryta trijų komanda. Yra tamsios ir šviesios klasės, dienos / nakties sistema, daugialypiai siužetai ir žaidimo perėjimo keliai. Beje, jis, kaip ir *Final Fantasy V*, nebuvo išverstas į anglų kalbą. Šių dviejų žaidimų vertimų nebuvimas buvo didžiausias *Square* neapsižiūrėjimas.

The 7th Saga
Išleistas: 1993 m. JAV
Kūrėjas: Enix
Leidėjas: Enix

Šis žaidimas įrodė vieną neitikėtiną dalyką: *RPG* ne visada yra smagūs. Žaidimas yra nuobodus ir varginantis, siužetas minimalus, veikėjų charakterizacijos nėra. Viskas, ką darote, tai valandų valandas statote lygius.

Ogre Battle: March of the Black Queen
Išleistas: 1993 m. JAV
Kūrėjas: Quest
Leidėjas: Atlus

RPG superžvaigždės *Quest* debiutas buvo labai prastas: parduota tik 25 000 kopijų. Tačiau ilgainiui žaidimas tapo labai populiarus. Žaidime labiausiai stebina tai, kad kovodami labai menkai valdote veikėjus: galite tik rinktis, kurį priešą atakuoti. Tačiau galite valdyti žaidimo siužetą ir veikėjų moralinius sprendimus. Sprendimai įtakoja veikėjo reguliavimą ir tai, į kokią klasę jis pasikeis. Pavyzdžiui, kovotoją sujungus su šviesa, jis taps riteriu, o sujungtas su tamsa, kovotojas taps nindze. Toks sulyginimas ir reguliavimas tiesiogiai veikia komandos reputaciją ir populiarumą tarp miestiečių, kuriuos ir gelbėjate. Žaidimui baigiantis, herojus gali išgyventi vieną iš 12 gerų, blogų ir morališkai sumaišytų pabaigų.

ŽODYNAS RAIDĖ D

Dataglove
Valdymo įtaisas, dedamas ant rankos kaip pirštinė, kurios pagalba rankos judesiais galima valdyti ekrane vykstančius veiksmus. Žymiausias pavyzdys turbūt yra *Mattel Power Glove NES* sistemai.

Deluxe
Arkadose *deluxe* įtaisas yra geresnės konstrukcijos, lyginant su standartine. Įtaisas gali turėti sėdimą vietą, aktyviai reaguoti (pavyzdžiui, drebėti). Pavyzdys: *Namco Alpine Racer* — čia stovite ant slidžių.

Depth Shading
Taip pat žinomas kaip *distance shading*, *fog shading* ar *depth cueing*. Kad apdraustų procesorių nuo objektų apdorojimo 3D aplinkoje iki begalybės, dauguma žaidimų naudoja *depth shading* (gylio temdymą). Po tam tikro sutartinio atstumo kiekvienas objektas pažymimas kaip nutolęs nuo matymo lauko ir yra neatkuriamas. Kad kompensuotų staiga atsirandančius objektus, toli esantys objektai išnyra tarsi iš rūko.

Designer
Dizaineris sukuria žaidimo formatą, siužetą, galvosūkius ar tikslus. Jis (ji) nebūtinai programuoja žaidimą ar kuria piešinius.

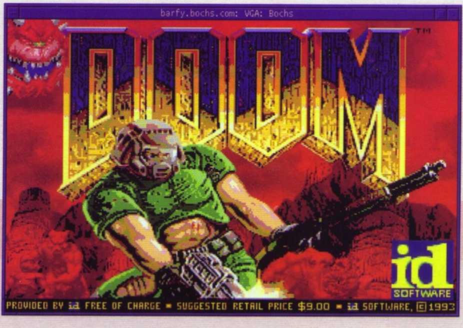
Developer
Kompanija, kuri kuria patį žaidimą, bet neleidžia jo (negamina diskų, dėžučių, neplatina žaidimo ir pan.). Dažnai kūrėjai (*Developer*) iš leidėjo (*Publisher*) gauna glaustą pradinių reikalavimų žaidimui užklausą.

Development Studio
Kūrėjas, priklausantis leidėjui, bet dirbantis beveik autonomiškai. Pavyzdžiui, *Origin* priklauso bendrovei *Electronic Arts*, tačiau dirba kaip atskira kompanija.

Distributor
Kompanija, dirbanti su programinės įrangos paskirstymu pardavėjams. Daugelis kompanijų patys yra distributoriai, kiti pasisamdo atskirus distributorius.

Dolby Digital 5.1
Diskretinis 5.1 kanalų garsas, koduotas AC-3 bitų seka. Jei garsas atkuriamas *Dolby Digital* atkodavimo schema, jį galima girdėti per šešis garsiakalbius (5 audio kanalai ir vienas *LFE* bosų kanalas).

Dolpnih
Kodinis *Nintendo* konsolės su DVD diskais, sekusios po *Nintendo 64*, pavadinimas. Pakeistas į *Nintendo GameCube*.



Doom-like
Pasenęs terminas, naudotas apibūdinti pirmojo asmens šaudykles 9 dešimtmečio pradžioje. Žaidimas su panašia į *Doom* žaidimo pirmojo asmens perspektyva, kopijuojantis ir jo "geimplėjų", susidedantį iš bėgiojimo po labirintus, slaptų durų ieškojimo ir žudymo.

Double Buffering
Animacijos technika, naudojanti du kadrų buferius. Vienas kadras rodomas, o tuo metu kitas yra kuriamas, vėliau jie apsikeičia. Taip animacija tampa lygesnė ir pasiekiamas aukštesnis kadrų kitimo greitis.

Draw In
3D žaidime objektai kartais "iššoka" į matomą vaizdą. Tai yra įpiešimas (*draw in*). Jis atsiranda dėl prasto suprogramavimo ar atkūrimo galios trūkumo. Šiuo atveju objektai neatkuriami tol, kol nėra labai arti.

Dreamcast
128 bitų *Sega* videožaidimų konsolė, išleista 1998 m. lapkritį Japonijoje ir 1999 m. JAV ir Europoje. Konsolė veikia su *Sega* operacine sistema. *Dreamcast* laikmena pavadinimu *GD-Rom* talpina 1 GB duomenų.

Drop Out
Kai vietovėje atvaizduojama per daug poligonų, kad sistema pajėgtų toliau atkurti vaizdus pastoviu kadrų kitimo greičiu, kai kurie poligonai gali "iškristi" ir dingti. Tai labai trikdo.

DTS
Digital Theatre Systems garsas turi 5.1 kanalą, kurį reikia atkurti naudojant *DTS* dekoderį. Kaip ir *Dolby Digital 5.1*, garsas skleidžiamas iš šešių garsiakalbių. *PlayStation 2* yra suderinama su *DTS*.

Dual Shock Controller
Antra *Sony PlayStation* valdymo pultelio karta. Jis turi dvi analogines rankenėles ir dvigubą vibravimo galimybę. *Dual Shock* pasirodė 1998 metais ir nuo tada pardavinėjamas kartu su *PlayStation* konsole kaip standartinis pultelis.

Dual Shock 2
Patobulinta *Dual Shock* valdymo pultelio versija, tinkanti *PlayStation 2* konsolei. Nors pultelis ir panašus į savo pirmtaką, *Dual Shock 2* turi analoginius mygtukus ir jautrias spaudimui rodykles.

DVD
Pradžioje reiškė *Digital Versatile Disk*, dabar *Digital Video Disk*. Tai naujas optinių diskų standartas ir sekantis žingsnis po *CD*. *DVD* diske gali tilpti 10 kartų daugiau informacijos, nei *CD* diske.

Dynamic Play Adjustment
DI veikimo tvarka, pradėta *Sega* kompanijos, kuri žaidimo sunkumą pritaiko prie žaidėjo įgūdžių lygio.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

LIEPA

04	Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos	veiksmo
04	Speed Kings	Acclaim	lenktynės
04	SX Superstar	Acclaim	sportas
04	Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	sportas
04	Charlie's Angels	Ubi Soft	veiksmo
04	*Motocross Mania 2 **	*Take 2*	*lenktynės*
11	Futurama	Sci	nuotykių
18	Dead to Rights	EA	veiksmo
18	Racing Simulation 3	Ubi Soft	lenktynės
25	*ATV Mania **	*Take 2*	*lenktynės*
25	Freaky Flyers	Midway	lenktynės
25	Dragon's Lair 3D	THQ	nuotykių
25	Megarace 3	Mindscape	lenktynės
25	Dark Chronicle	Sony	RPG
25	EyeToy: Play	Sony	video
25	Aliens vs Predator: Extinction	EA	RTS
25	Formula One 2003	Sony	lenktynės
25	High Speed Extreme Street Racer	Play It	lenktynės
25	Play It Casino	Play It	kazino
25	Play It Chess	Play It	sportas
25	World International Pool Champ.	Play It	sportas

RUGPJŪTIS

01	I. Jones and the Emperor's Tomb	Activision	veiksmo
01	Smash Cars	Metro 3D	lenktynės
05	Chaos Legion	Capcom	muštynės
08	The Lost	Ubi Soft	nuotykių
15	Madden NFL 2004	EA	sportas
15	*Madden NFL 2004 **	*EA*	*sportas*
22	XGRA	Acclaim	lenktynės
29	The Great Escape	SCi	veiksmo
29	Gladius	Activision	RPG
29	Soul Calibur 2	EA	muštynės
29	Raging Blades	Wanadoo	muštynės

RUGSĖJIS

05	Malice: Kat's Tale	Vivendi	nuotykių
05	World Racing	TDK Mediactive	lenktynės
05	The Italian Job	Eidos	veiksmo
05	Rugby 2004	EA	sportas
12	Hunter The Reckoning: Wayward	Vivendi	veiksmo
12	Judge Dredd vs Judge Death	Vivendi	FPS
18	Conflict: Desert Storm 2	Sci	veiksmo
19	R. H.: Defender of Crown	Cinemaware	TBS
19	True Crime: Streets of L.A.	Activision	veiksmo
26	Club Football	Codemasters	sportas
26	Falcone: Into the Maelstrom	Virgin	FPS
26	Haunted Mansion	TDK	veiksmo
26	Alter Echo	THQ	veiksmo
26	Armada 2: Star Command	Metro 3D	veiksmo
26	Daredevil	THQ	veiksmo
26	Rise to Honor	Sony	veiksmo
26	Zone of the Enders: 2nd Runner	Konami	veiksmo
26	Freedom: Soldiers of Liberty	EA	veiksmo

* PSone žaidimų išleidimo datos išskirtos kursyvu